no.370
1989年 12/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1989

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

家庭用「テトリス」の独占権めぐる訴訟

連邦地裁が略式で任天堂に勝訴判決

アタリゲームズ／テンゲンは控訴の方針
業務用にも影響及ぶライセンス関係解明

家庭用TVゲーム「テトリス」の独占的製造、販売権をめぐってアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）およびその子会社、テンゲン社（本社ミルピタス、同社長）と米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）の間で争われてきた裁判で、連邦地裁は米国任天堂に権利があるとするサマリー・ジャッジメント（略式判決）を十一月十三日に下した。これに対し、アタリゲームズ／テンゲン社側は直ちに、控訴するとの姿勢を明らかにしている。

この本訴に先立ち、サンフランシスコの連邦地裁のファーン・スミス判事は六月二十一日、米国任天堂の申請を認め、テンゲン社に「予備的差し止め命令」（日本の仮処分に相当）を出していた。本訴の手続きは、十一月十三日に予定されたトライアル（事実審理）に向けて進められてきたが、当日ファーン・スミス判事はトライアルをキャンセルし、米国任天堂に家庭用「テトリス」の権利があるとするサマリー・ジャッジメントを言い渡した。同判事は、アタリゲームズ／テンゲン社側に有利な決定的とされる証拠が存在しないことを理由に挙げている。

米国の訴訟手続きではまず一審でトライアルの結果、判決が下りるのが原則であるが、一審が唯一の事実審であることから、「真実の争点」がない場合トライアルを省略したサマリー・ジャッジメントが行なわれることになっている。この実例のひとつに、昨年八月のレッドバロン訴訟第一審判決がある。

今回のサマリー・ジャッジメントは、米国任天堂の請求により、アタリゲームズ／テンゲン両社に対し、家庭用「テトリス」の「永久的差し止め命令」および損害賠償命令を出すものであるが、詳細はまだ明らかではない。

しかしこの裁判は、TVゲーム「テトリス」のライセンス関係の解明が最大の焦点となるもので、今回の連邦地裁判決は米国任天堂の説明を支持する結果となった。

「テトリス」はソ連の科学者、アレクセイ・パジトノフ氏が考案し、バディム・グラシモフ氏がプログラムしたコンピューターゲームで、ソ連のアカデミーソフト／エローグが著作権を持っている。テンゲン社は、エローグ、アンドロメダソフト社を経て英国のミラソフト社から昨年五月、TVゲーム「テトリス」の独占権を得たと説明している。一方、米国任天堂は今年三月、家庭用「テトリス」に関しエローグとの間で独占契約を結んだ。また四月には、「任天堂以外でエローグが許諾したのはアンドロメダソフト社だけで、それもIBMパソコン用およびその互換機用に限られている」とのエローグの説明を発表、「テトリス」のライセンス関係が大きくクローズアップされることになった。

テンゲン社は昨年十二月に米国任天堂を独禁法違反で訴えるとともに、任天堂のOEM生産によらない独自の製品として米国任天堂のNES用ソフトの製造、販売を開始し、任天堂との全面対決の姿勢を固めるとともに、NES用独自ソフトのひとつに「テトリス」を加えていた。このためまずテンゲン社が今年四月、家庭用「テトリス」の著作権侵害を理由に米国任天堂を訴え、米国任天堂は五月、アタリゲームズ／テンゲン両社に対する反訴を提出、さらに双方から「予備的差し止め命令」などの申請が相次いで提出されていた。

テンゲン社製のNES用「テトリス」は「予備的差し止め命令」により六月下旬から発売中止となった。一方、米国任天堂は、ゲームソフト「テトリス」とセットにしてゲームボーイを七月から発売、また九月にはNES用「テトリス」の展開を開始した。

今回のサマリー・ジャッジメントに関して、米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、「連邦地裁が任天堂とエローグの契約を支持したことに大変満足している」との、ソ連の通商代表との共同声明を明らかにしている。一方、アタリゲームズ社のデニス・ウッド上級副社長は、「今回の判決は、契約関係だけを事実認定したものにすぎず、残念な結果となった。判決は「テトリス」に限られており、「テトリス」以外のテンゲン社製のNESソフト（現在十四タイトル）には影響がない」とし、反独占／特許訴訟で勝つのが最大の目標、との姿勢を示している。

今回の判決は、ライセンス関係の解明に伴い業務用「テトリス」にも確実に影響を与えることになると見られているが、差し迫った動きは今のところない（「テトリス」許諾関係については、本紙第359号など参照）。

写真は任天堂によるNES用ゲームソフト「テトリス」のタイトル画面（上）と著作権説明画面（下）

ナムコのCG作品「ゼビウス」入賞
米国のNCGA89で部門2位に

コンピューターグラフィックス（CG）は新しい表現技術として注目されているが、国際的なCGソフト展でナムコのCG作品「ゼビウス」が部門二位で入賞していたことが、このほど明らかになった。

これは米国NCGA（ナショナルCGアソシエーション）による「NCGA89」（四月十六—二十日、フィラデルフィア）において、コーポレート・プレゼンテーション部門で入賞したもの。例年この催しでは、六部門について三位までが入賞、表彰されている。

入賞作は、ナムコのTVゲーム「ゼビウス」をベースにCG技術で、三分間の3D映像としたもの。ビデオ表現はすべて毎秒六十コマのフィールド・アニメーションで仕上げられており、通常のCG作品に比べて非常に滑らかな動きが表現されている。ナムコでは昨年CG業界進出のため、CGプロジェクトチームを設けている。

写真上はCG作品「ゼビウス」から。下はニコグラフ89にてナムコ小間

ニコグラフ89にナムコがCGゲーム出品
AM分野の活用例アピール

コンピューターグラフィックス（CG）に関する国内最大の総合展「NICOGRAPH（ニコグラフ）89」が、十一月七—十日、東京・池袋のサンシャインシティで開催され、AM業界から㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が出展、CGを使った同社TVゲーム機など出品した。

この展示会は㈳日本コンピューターグラフィックス協会などが主催し、CG、CAD／CAM、コンピューターマッピングなどに関する最新の機器、システム、ソフトなどを紹介するもので、今年で八回目を迎えた。これにCG機器メーカーなど百三十四社が出展、今回はとくに立体映像関係が増え、CGが産業や学術分野だけでなくAM分野に広がっていることが印象的となった。

ナムコは小間内に「ウイニングラン・鈴鹿GP」を四台設置、通信で結んで来場者が自由にプレイできるようにした。同社では、「当社の開発したシステム21（リアルタイム・3D・シミュレーションシステム）を応用すれば、ゲームはこれほど面白くなる、ということをアピールした」としている。このほか同社では、米国NCGA主催の「NCGA89」で部門二位に入賞したCG作品「ゼビウス」の映像も披露した。

AOUエキスポ90の説明会

出展資格、料金を変更

関連業者賛助会員として会費10万円必要に

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）では、来年のAOUエキスポ90（二月二十七－二十八日、幕張メッセ）の出展募集のため、十一月七日に新宿NSビルで「出展申し込み事前説明会」を開いた（当日参加したのは三十一社、約五十名）。

AOUエキスポなど同協会が主催する展示会には、AOUが先ほど設けた「賛助会員」のうち「関連業者賛助会員」でなければ出展できなくなったこと、ショー出展料は「エキスポ賛助会費」と姿を変えること、また会場を新宿NSビルから幕張メッセにとりあえず移すこと、など今回は説明を要する事項の多い説明会となった。

まず駒井徳造ショー委員長（AOU副会長）が挨拶を兼ねて口頭で説明し、会場については従来の新宿NSビルが極端に狭く、不満が多かったことから幕張メッセに移ることにしたが、九一年以降については未定、とした。AOUエキスポの出展資格が「関連業者賛助会員」にしか与えられていないことについては、これらの展示会が「（賛助）会員が仲間うちでお金をやりとりする催しにすぎず、利益が出てもそれを会員相互のための会の運営に当てるだけ」との認識に切り替えることになったとし、そのため出展社を「関連業者賛助会員」に限ることになったと説明した。しかし法人化予算案では実質千三百万円のショー収入が見込まれ、これがAOUの主な財源となっていることから、この説明には、かなり無理があると見られている。

ショー出展料はエキスポ89の場合、一小間（二・七㍍×二・七㍍）十七万五千円だったが、来年からは「関連業者賛助会費」（年間十万円）と「エキスポ賛助会費」（小間数により四段階に設定）が必要になる。後者は、一小間九万円、二小間十一万五千円（一小間当たり、以下同じ）、三小間十二万五千円、四小間以上十四万円となっている。駒井氏は、四小間以上の小間単位は年会費を加算しても安くなるとし、小さな小間についてさらに引き下げた、と説明している。

これに対し「小間代が高いのではないか」との質問があり、二百五十小間設定しているが三百四十小間まで増やすことができるので、その場合は返金する、と答えた。

業者のためのショーの妨げになるとしてこれまで問題とされてきた「一般入場者」については、二日目に入場料千円で開放することになっている。これに関して、「オペレーター団体のショーであり、客であるプレイヤーとの接触を大事にしたい」との理由を説明、また両日とも午前中はプレイヤーを入場させないとの考えも示したが、矛盾する側面を示す結果となっている。

出品機器の制限については小形武徳ショー実行委員長が主に説明した。それによると従来の規制を踏まえた上で、「トランプ、フルーツでもマスゲーム、アップライトなら出品できる（「ポーカー」、「エイトライン」の名称なら出品できない）。麻雀、野球拳などは青少年育成の観点から厳しくチェックする」など、全体に制限を緩和するもようだ。また、出品できない機種の広告を掲載する雑誌は「出品できる」ことが今回初めて明らかにされ、出品できない機種の広告に対する制限はAOUにとって無意味なことが明らかとなった。

なおショーの「懇親会」が二月二十七日の夜、都内のホテルで開かれる予定だが、時刻会場などは未定。これまでの出展社にとって、全般的に釈然としない説明会となったと言える。

AOUエキスポ90の「出展申し込み事前説明会」（11月7日）のようす

カラオケボックスの入場

京都も深夜規制

青少年条例の施行規則改正

京都府は十一月十七日に、中、高校生らのカラオケボックスへの深夜入場を禁止するため、「青少年の健全な育成に関する条例」施行規則の一部を改正、十二月一日から施行した。

カラオケボックスの経営者は、十八歳未満の者を午後十一時から午前五時まで入場させてはならない、としたもので、違反した場合は三万円以下の罰金が課せられる。

京都府・青少年課の調べによると十月下旬に、府下の十九市町で三十七店のカラオケボックス営業所があった。荒巻禎一知事は「密室性が高い施設であり、青少年の非行の温床につながりかねない」との考えを明らかにし、青少年の深夜入場を禁じる営業に、新たにカラオケボックス営業を加えることにしたもの。

京都府の青少年条例では、第二十三条で「深夜における興行場への入場制限」として、施行規則で指定する営業者が深夜に青少年を入場させてはならず、またその旨表示しなければならない、と定めている。うち施行規則で指定する営業については、これまで「八号」の風俗営業以外のゲーム機設置営業およびビリヤード場の二項目しかなかったが、新たに次の項目が加わった。

「個室を設け、当該個室において客にカラオケ装置（伴奏音楽等を収録した録音テープ等を再生し、これに合わせてマイクロホンを使って歌唱できるように構成された装置をいう。）による伴奏音楽等に合わせて歌唱させるもの」。なおこの種の規制は、岡山、奈良に次ぐもの。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月13日～26日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊢は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十一月十三日＝「テレビゲームマシン」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、1－53074、58－251105。

実用新案出願公告

十一月十三日＝「光を用いた射撃遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、1－37657、58－145061。「ビデオゲーム装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、1－37658、60－63158。「ドライブゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、1－37673、60－56025。

特許出願公開

十一月十五日＝「ゲーム機のパイ自動整列装置」、㈱学習研究社（東京）、1－284283、63－114042。

十一月二十四日＝「ボールコースター装置」、日立造船㈱（大阪）、関西娯楽㈱（大阪）、1－291885、63－121327。

実用新案出願公開

十一月十七日＝「ドライブゲーム機械用ステアリング操作部」、㈱タイトー（東京）、1－165090㊢、1－57079。

十一月二十四日＝「キャッチゲーム機」、㈱タイトー（東京）、1－167291、63－64786。「テレビゲーム機」、コナミ工業㈱（兵庫）、1－167294㊢、63－63449。

ザ・ロード・オブ・キング™
12月15日発売
アイテムを駆使して、幻想的な世界を突き進め!!

ギリシャ神話とアラブ世界に伝わるキャラクター達が醸し出す幻想的な世界を、主人公ロシュが神から授けられた斧〝ファイアーアックス〟と〝ドラゴンの魔法〟を駆使して突き進んで行きます。ステージは、全6面　森→ほら穴→湖→上昇する床→城→そして悪の核〝魔王アルゴス〟へと迫って行きます。

※改良の為、仕様・デザインを予告なく変更する事があります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ　（本社）〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-708-4811（大代表）03-708-4810（販売一部代表）（大阪）〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100（代表）（福岡）〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811（代表）（サービスセンター）〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-420-2271（代表）

関東以北の協会懇談会

「AOU東日本」と改名

会員減少を防ぐには会合開催が一番

関東以北のオペレーター協会の役員らの懇親を目的とした会合が、十一月十五日、千葉県内の鴨川グランドホテルで開かれ、約二十名が参加した。これは関東地区を中心とした協会役員らの親睦会を拡大して、改めて発足させるもので、今回から「AOU東日本研究会」の名称で進めることになった。

今回の「研究会」には山形、山梨（各一名）、茨城、群馬、埼玉（各二名）、東京（三名）、栃木、千葉（四名）の各都県協の役員とAOUの森武美常務が参加。千葉県協の飯島清勝氏が司会役で進めた。

会合では東京都協の駒井徳造会長（AOU副会長）が、AOUの最近の動きについて説明した。このうちAOUの警察関係社団法人化について、地方協会の組織率の低さやAOU自体の財政基盤など問題はあるとしながら、後者について地方協会の役員が「営業者賛助会員」として参加できるので、ぜひ加入してほしいと述べた。法人化については、国会でのパチンコ騒ぎのため警察庁保安課で手続きが遅れているが、国会で決着し次第認可の見通しとなっている、など説明した。

なおAOUの森常務は、「十月上旬に認可の内示、中旬に設立総会という予定だったが遅れている。このため十一月二十八日に予定していたAOU懇親会に、通常総会を併せて行なうことになった」と説明した。

この後フリートーキングで進めたが、「AOU賛助会員になった場合のメリット」について、森氏は援助し、活動が活発になれば営業上プラスになる、と説明した。またAOU未加入県については「岩手、福島が近く入会する、新潟は法人化を機に入会が見込まれる、富山は協会がまとまっていない、未組織の奈良には大阪、京都の業者で話合いを進行中、和歌山、鳥取、佐賀、熊本についての動きはない」と述べている。

出席した各協会では会員数の減少をどう防ぐかが話題になり、しばしば会合を開くことで会員の結びつきが出来てくる、などの組織運営上の工夫がいくつか披露された。

会合の後は懇親会となり、親睦を深めた。次回は茨城県協（梶格康会長）が幹事を担当することになっている。

「AOU東日本研究会」（上）とコナミ新作展（大阪）のようす

有坂順三会長

宮崎県協、通常総会

役員は全員留任

県警担当官、補導で説明

宮崎県健全娯楽業組合（事務局宮崎市、有坂順三会長、組合員八社）では十一月十三日、宮崎市内の割烹「高千穂」で第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う総会議案を審議した。

同総会には六社が出席。有坂会長挨拶の後、来ひんとして県警防犯課の渡辺対策官と田中係長から、青少年のゲーム場立入り制限についての注意や、補導関係者への対応、補導の状況などについて話があった。

議案審議は昭和六十三年度事業報告案および会計報告案、平成元年度事業計画案ならびに予算案が、いずれも異議なく承認された。うち事業計画には会員の増強、青少年健全育成への協力など、前年度に続いての内容が盛り込まれている。

役員改選を行なった結果、全役員を留任とすることで承認された。なお理事のうち、異動により柳田孝氏（㈱タイトー）が新任となった。

「グラディウスIII」で

コナミの新作展

2年ぶりの単独ショーを全国展開

コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）では同社プライベートショーを、大阪会場は十一月十四日、新大阪のチサンホテルで、東京会場は十五日に九段のフェヤーモントホテルで、続いて十七日に札幌会場は札幌市内のチサンホテル、福岡会場は博多の城山ホテルでそれぞれ開き、新TVゲーム機「グラディウスIII」とTVプライズゲーム機「つるりんくん」を発表した。

同発表会には、四会場合わせて約四百人のオペレーター関係業者が参集した。同社プライベートショーとしては二年ぶりに開かれたもの。

「グラディウスIII」はシリーズ第三弾で従来機より相当グレードアップされている。AMショーでは開発中だったが、今回ほぼ完成したもの（本号「話題のマシン」参照）。

「つるりんくん」は和尚の目を盗み、供え物のだんごを取っていくTVゲームで、全部取ると景品が払い出されるもの。

JAMMA・ショー委

反省事項を検討

入場者の減少は年少者制限

第27回AMショーのショー実行委員会（日南香委員長）は十月二十六日、東京・永田町のTBRビルで第十二回会合を開いて、反省事項など検討した。

まず第27回AMショーの「実施概況報告書」案について日南氏が説明、来場者数の減少は子どもがかなり少なくなったため、また海外客（六百三十一名）のうち米国からの来場者（六十五名）が前回に比べ大幅に減ったのは、AMOA89が先に開かれたことによる、などと述べた。

出品機については、キースイッチを付けたメダルゲーム機が発見され、取り除いた（一社）ほか電取関係で検討課題となった例（二社）があったとのこと。

反省事項としては、マニアの入場規制が極めて難しい、アーケード機と乗物機を別々の小間で出展した例（一社）についてなんらかの便宜を図る必要がある、などいくつかの反省点の指摘があったが、運営方針など基本に触れるものはなかった。

AM業界の トータルアドバイザー
業務内容
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●ゲームソフトの共同開発
ケイ・アミューズメントリース㈱
●東京03(709)3711●大阪06(365)8879

実績のメカニズム

ドロップタイプセレクター（メカ式）

AD-81P
専用チャンネルブラケット

AD-85W
2WAYセレクター
¥100/¥500
専用チャンネルブラケット

ドロップタイプセレクター（電子式）

世界初3.5インチサイズ
2WAYセレクター
AE-882

AD-88E
3.5インチ
電子セレクター

720-A/B
（¥100・¥50）
730-A/B
（各種メダル・US25¢・¥10）
オールプラスチック製
757-P
●あらゆる不正使用をシャットアウト（ワイヤー・電パチ・疑硬貨）
●1台でコイン使用変更も簡単に可能

謹告
毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。弊社各製品は、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差しとめられることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。
昭和63年10月
代表取締役　安部　寛

信頼と技術のふれあい
Asahi 旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒107　東京都港区南青山2-24-15　☎03-401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。

SC遊園第3回研修会
子どもの心理を学ぶ
理事会では「30円以下問題」など検討

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では十一月十四日、東京・八重洲のルビーホールにて第十五回理事会、第十五回例会および第三回研修会を開き、〝SC遊園六十周年〟記念事業など検討した。

まず理事会には委任状十二社を含む二十四社が出席、AOUの「関連業者賛助会員」に入会するかどうかを検討、NSAのAOUエキスポ出展の意義やNSA自体の法人化の関係から、当面入会を見送ることになった。

国際的な遊園地業者団体であるIAAPAには、貴重な情報が入手できることなどから、入会することが了承された。米国AMOAについては、入会条件などがわからないので、調査の上で改めて検討することになった。

三十円以下の遊戯料金に消費税は課税されないのではないかとする見地から、同協会はなお模索を続けており、㈱三和電子によるチケット払い出し機（二種類）を用意して大蔵省税制二課へ折衝することが了承された。

翌十五日、内田会長は大蔵省を訪れ、大蔵省は国税庁と相談し、近日中に連絡するとのこと。

NSAの会員、㈱トーゴの届出代表が山田俊夫会長から山田數夫社長に変更するとの届があり、NSAの副会長もこれに伴い交替した。

一九三一年十一月に浅草松屋で日本初のSCロケ「スポーツランド」がオープンして以来、九一年に六十周年を迎えることになり、再来年をメドに記念行事をすることが企画されている（企画広報委員会が担当）。

引続き例会となり、まず理事会での検討事項などについて報告があった。

また、会員に特別価格で提供するとの製品案内もあった。

㈱後楽園ロコモティヴの小関捷吾氏の紹介で、全国学生交通遺児育英会に寄付金（金額は未定）を贈ることになった。

以上で午前中の会議を終了、午後から研修会となった。研修会では、㈳青少年育成国民会議の上村文三事務局長、千葉県総合教育センターの中原美恵研究指導主事、㈱読売広告社の奥野貴司取締役、そして中国・岳陽市から日本に留学している張進偉氏の四名が、それぞれ順に講演した。

国民会議の上村氏は、「最近の活動」と題して国民会議の活動を紹介。「引き続き子どもの行動に関心を持ってほしい。数年先に始まる学校の週休二日制に、SCの遊園地を子どもの遊び場とできるよう考えてほしい」と要望した。

千葉県の中原氏は、「今の子どもの心をとらえるにはどうするか」と題して約一時間講演した。その要旨は、「子どもの不安、ストレスに対応できない母親が増えている。子どもはストレスを紛らわすためにコンピューターゲームや機械に向うが、それにより自分のして良いことと悪いこと、ものの価値判断などができなくなる子がいる。それが思春期暴力につながる。適度に良いことと悪いことを体験させる時間が必要だ。子どもを信じ、良い方向に動き出したくなるような力を与えることが大切だ。なお米国のコカイン中毒は小学生にも及んでおり、社会問題化している。十年後には日本にも入ってくると言われており、早い対策が必要だ」というもの。

読広の奥野氏は「コミュニケーションの基本とイベントの進め方」と題して約二時間講演した。同氏は、情報の伝わりかたや広告効果を高めるための工夫（イベント、タレント広告）、消費者のニーズのつかみかたなど、広告とコミュニケーションについて、同社広告制作部門の活動を交じえながら説明した。同氏は、「コミュニケーションの世界は昔と今ではまったく変化している。意識、視点を変えてみるといろいろな状況に対応しやすくなる」と結んだ。

張氏は「留学生から見た日本の遊園地と子ども」と題して講演したが、同氏は日本の遊園地には行ったことがないとのこと。同氏は、友好遊園が八六年に中国・岳陽に遊園地を作ったときの通訳。現在、静岡の大学で中国語を教えながら、日本の文化を学んでいる。張氏は、中国に遊園地を作ってもらったことに感謝するとともに、中国人の生活ぶりを日本人のそれと比較して説明することで、講演に替えた。

SC遊園では、次回研修会について、会員からアンケートをとりテーマを決めていきたい、としている。

写真はSC遊園の第3回研修会にて、上は千葉県の中原さん、右上は読広の奥野氏、右は中国から来ている張氏

JAMMA健娯委が日物に
再び事情を聴取
ビデオを見て、違反を確信

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）は十一月十七日、東京・永田町のTBRビルで第五十一回会合を開き、日本物産の「AV麻雀・ビデオの妖精」について同社の手嶋慎吾常務を招き、二回目の事情聴取を行なった。

今回は、問題となっているビデオテープをデッキにかけ、委員が見た後討論となった。委員からは「最初の一場面以外はすべて問題」との意見が相次ぎ、JAMMAの「機械基準」および昨年の通達に抵触していることは明らか、との意見で一致した。

手嶋氏は、二作目のソフトは倫理面で改善しており、ハード面でも音声記号がないと動かないよう工夫している、と説明し、円滑に交換できることを期待している、と述べた。現在出回っているテープ（ソフト）を全力を尽し回収する、というのが日本物産の立場だが、JAMMAの規程に反している以上、その旨JAMMAの理事会に報告しどう扱うか委ねることになった。委員会としては規程違反について報告書をまとめ、理事会に提出することにとどめ、テープの回収、日本物産の会員資格などについては触れないことになった。

手嶋氏は、同社以外のTV麻雀ゲームの画面を収録したビデオテープの映像も披露した。うち一作はJAMMAの「機械基準」などに違反しているのが明らかとされたが、アウトサイダーによるものだった。こういう現状に対し、「アウトサイダーに対してJAMMAがアクションを起こすことができないか。ロケーションから締め出すなどの対策をとらないと業界の破滅につながりかねないことになる」などの意見が相次いだ。これらの対応を含めて、理事会で協議することになる。

以上のほかこの会合では「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」の適用除外申請があり、タイトーのスロットマシン、TVポーカー（自社使用分百台、追加申請分二十台）、セガ社のスロットマシン（追加分五十台）について承認した。

TOEI
高解像、高画質&高信頼性。
アミューズメント機器には、
TOEIのTC-HVシリーズ。
●電源部に絶縁トランス不用のスイッチングレギュレータを採用。高圧部には、過電流防止回路をプラス。安全性、安定性がさらに向上。
●フラットスクェア管で、すみずみまで鮮明表示。110度偏向だからさらに薄型省スペース。
●高圧コンデンサの採用により、安定したフォーカス特性を実現。
●200ライン、400ライン、デュアルスキャンの3タイプ27機種。豊富なラインアップです。
デュアルスキャンモニター
NEW TC-HV25LM
TC-HV28LM
東映通信工業株式会社
本社／〒113東京都文京区湯島1-2-4神田セントビル☎03-257-1131（代表）
お問い合わせ、資料のご請求は
営業本部／〒162東京都新宿区若松町8-7東映ビル☎03-359-3371（代表）
大阪営業所／〒531大阪市北区中津1-2-21明大ビル☎06-376-1120（代表）

セガ社「メガドライブ」で 銀行口座の取引

「メガアンサー」として発売

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社家庭用TVゲーム機「メガドライブ」を使って家庭などで銀行口座取引をするホームバンキングシステム「メガアンサー」の発売を、十一月から本格的に開始した。またこれに伴い、兵庫銀行は各支店の窓口でのデモを開始している。

家庭用TVゲーム機を電話回線に接続してホームバンキングを行なうという利用例は、任天堂「ファミコン」を使った「ファミコントレード」がよく知られているが、セガ社の「メガアンサー」はその対抗商品のひとつ。今年五月から住友、協和両銀行で五十世帯を対象にモニタリング調査を実施、高い評価を受けたことからこのほど本格的に展開することになった。

NTTデータ通信が開発した銀行ANSERに参加している、十三の都市銀行を含めた金融機関約三百三十行の顧客なら利用できる。

「メガアンサー」は、「メガドライブ」とモデム、10キーパッド、ソフトからなり、セット価格は三万三千八百円。セガ社では一体型の開発も進めている。他社のホームバンキングシステムと比べ価格が安いわりに入出力が高度なことなど、メリットが多いとしている。

この本格的販売に伴い兵庫銀行と提携し、同行の本支店約百五十店の窓口に、それぞれ「メガアンサー」を設置し、デモを開始した。一般客がより身近に接することで、同システムの普及が期待されている。

アイレムが米国で 業務用の子会社

顧問にバルーズ氏の予定

アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）は、米国に子会社としてアイレム・アメリカ社を設立、一月五日にもオープンする見通しとなった。今回設立したのは業務用メーカーとしての子会社で、家庭用およびオペレーション部門のアイレム・コーポレーションUSA（本社ロサンゼルス郊外）とは区別される。

アイレム・アメリカ社（高嶋由之社長）では、コンサルタントにファブテック社のフランク・バルーズ氏を迎えており、事務所も同じシアトル郊外に設けることになった。同子会社開設に伴い、「ドラゴンブリード」、「アールタイプII」の北米市場でのマーケティングが開始される。

Irem America Corp., 8335–154th Ave., NE., Redmond, WA 98052 U.S.A.

論潮 法人化のナゾ

AOUの警察関係社団法人化のための事前審査が大幅に遅れている。申請書類をまとめ警察庁に事前に提出し、審査の上で内示が出たら、改めて設立総会を開き、正式に設立認可申請手続きを行ない、認可、登記するという手順であり、内示には約一ヵ月必要とされるのが通例だが、その内示がまだないとのこと。理由として、十月にパチンコ関係が国会でとりあげられ、警察庁が対応に追われたことが挙げられている。

しかし、AOUの警察関係社団法人化には、もともと無理があるので、これも影響しているのかも知れない。まず省庁ごとに、公益法人の設立・監督についての規則があり、警察関係では、「目的とする（公益）事業を的確に遂行するに足る能力及び経理的基礎を有すること」などに適合しなければ設立認可してはならないことになっている（昭和五十年国家公安規則第七号、第四条）。

公益法人の監督強化に伴い設置された、「公益法人指導監督連絡会議」では、「公益法人設立許可審査基準等に関する申し合せ」（昭和四十七年）を定めており、認可基準を掲げており、そのうち「社団法人にあっては、会費および財産の運用によって生じる収入等により、設立目的の達成に必要な事業活動が遂行できること」、附随的に収益を目的とする事業を行なう場合は「本来の事業に比べて、その規模が過大でないこと」などである。これは大蔵省をはじめ各省庁でも当然守らねばならないこととされている。

ところでAOUの社団法人化申請のための予算案では、来年三月までの展示会収入が約六三％、九一年三月までの年間では八八％にのぼる。うち出展料は「エキスポ賛助会費」と名称を変えているが、対価を伴う収入は対価を伴わない通常会費と区別される。

従って、これらの基準からすると認可されるはずがないことになる。十分な指導を受けて、AOUが手続きを進めたのかもはっきりしていない。

JAMMAマーケティング部会 構成員は26社に

副部会長2名を選任

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）の第二回会合が十一月六日、東京の虎ノ門パストラルで開かれ、部会構成メンバーなどを確認したほか、業界の市場規模を模索した。

同部会構成メンバーについては、責任ある発言のできる役職者に限られており、改めて入会申込み手続きを実施したところ、二十六社分の登録があった。第二回会合では出席者がそれぞれ自己紹介するとともに、「本音で話合う」など同部会への意欲を示した。

また副部会長として、乗物機関係代表で㈱トーゴの相田進部長が、TVゲーム機関係代表でセガ社の小形武徳常務がそれぞれ選任された。

次に部会活動の手始めとして業界の市場規模について意見交換した。うちTVゲーム機基板の市場販売数量がとくに具体的に検討されたが、データが不完全なため、試算を次回に繰り越した。

以上のほか各社の新製品について情報を交換した。うちタイトーは定価表示に戻すことを明らかにした。

タイトー、価格体系を明確化 定価表示に戻す

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）ではこのほど、同社製TVゲーム機などの価格表示を、これまでの「オペレーター価格」表示から「標準小売価格」表示に切り替えることを明らかにし、十二月一日から実施した。

これは価格体系を明確にするのが目的。かつては定価表示が一般的で、後に「オペレーター価格」が主流になってきたが、もとの定価表示方式に戻すことで、価格体系を明らかにすることができる——とされている。

定価表示については、㈱ナムコでもPC基板キットだけをオペレーター価格とし、それ以外のアーケード機、プライズマシン、乗物機などでは定価表示している、とのこと。いわゆる業者価格と一般価格とでは値引き率が異なるのが、定価表示をする大きな根拠となっている。

タイトーロケ 優良店舗表彰

大阪・北区

㈱タイトーの直営店「ジョイランド・タイトー」（大阪市北区天神橋）が、大阪・北区の「優良店舗コンクール」で優良店と認められ、十月二十五日、北区民センターで表彰式が行なわれた。

これは北区と北区商店会総連合会による毎年恒例の行事で、ゲーム場の表彰は初めて。同社大阪営業所の石村哲夫所長に表彰状が手渡された。

事務所移転

㈱アトラス＝東京都新宿区神楽坂三の一、シャトー寿々、☎二三五—七八〇一、原野君也社長（旧事務所には開発本部が残る）。

駆け引き絶好!!
仕掛けを凝らした
メカスロット
※長期安定収益タイプ

——熱くさせる本格派——

BONUS CHANCE
ボーナス チャンス

特長
1. メダル貸出機能付（払出し枚数調整可）
2. メダルと10円、100円の3way type
3. 100円投入時、メダルの貸出と同時に5ライン（3コイン分）サービス
4. ビッグボーナス計18回、ボーナス6回チャンス
5. タイミングをガイドする点滅ランプ付
6. リーチがかかり音とランプで表示する

〈仕様〉
・幅507×奥行510×高さ1,400　・重量83kg
・▽61—12556（外部電源装置使用）

〔製造元〕株式会社ユニバーサル

発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881(代)/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9—10

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

韓国コピー対策に関するセミナー

法的手続きの実績をまとめ

JAMMA・知的所有権委が担当

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、事務局東京、中村雅哉会長）では十一月十七日、東京・霞が関の商工会館で「韓国コピー対策に関するセミナー」を開催、これに会員十四社二十二名が参加した。

TVゲーム機分野では世界市場をリードする立場の日本の業界であるが、韓国コピー対策が長年のコピー対策とされてきている。このため韓国の内外において、著作権者である日本のTVゲーム機メーカーが法的手続きを進めてきているが、根絶には至っていない。今回のセミナーは、これまでの活動内容をとりまとめて、今後の方針を固めるため、知的所有権対策委員会が担当して開かれたもの。

国際的な偽造基板

長谷川桂祐氏

長谷川桂祐委員長（㈱タイトー・社長）が冒頭挨拶し、「知的所有権の保護は文化、経済、社会の秩序維持のため必要不可欠であり、先進諸国はいずれも法的整備を図るなどの措置を講じている。韓国においても、日米両政府の働きかけなどにより、徐々に法体制を整備する一方で、違法品などの取締り強化を進めつつある。しかし、AMマシン（TVゲーム機）の基板などに関しては、依然として韓国製コピーが全世界に輸出されており、これらの市場において価格および流通秩序を混乱させることで、オリジナル製品を輸出しているわが国の業界が、経済的に大きな打撃を受けている。

このためJAMMAの知的所有権対策委員会は、コピー対策の最重点課題として、韓国コピー撲滅のための研究を継続しており、具体的な法律に基づく措置もとってきた。本日はこの間の研究成果を、関係者に発表し、各位のコピー対策の参考に供したい」と述べた。

次に、JAMMAと連携してコピー対策を進めている米国のメーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）のボブ・フェイ専務による声明文を、JAMMAの日南香専務が披露した。

AAMAの声明文の要点は次のとおり。①三年前の八六年四月、米国に流入してくる韓国製コピー基板による損害は年間六千万ドルもあったが、この間のコピー対策実施により今ではほとんどなくなった。しかしガードを緩めるわけにはいかない。②米国では連邦捜査局（FBI）との連携が効果的だった。何千という偽造基板が押収され、また自発的な提出が行なわれた。③とくに偽造基板の販売ルートを刑事捜査したのは効果があった。このためコピー基板の需要が大幅に下がった。違法な販売業者は有罪となった。④さらにカナダの連邦捜査局（RCMP）と連携し、米国へのコピー品流入ルートに打撃を与えた。⑤コピー品の生産国、韓国に対しては日米で協議を重ね、現地調査も行なった上で、具体的な成果をいくつか見ることができるようになった。⑥米国、カナダの税関に対して、コピー品摘発のためのトレーニングが行なわれている。しかし韓国から輸出される限り、問題は解決されていない。

韓国での刑事処分

西倉紀一氏

以下は、それぞれ報告書に基づき、担当の委員が報告する形式となった。

まず、「韓国における偽造基板取締り状況」について、西倉紀一氏（㈱セガ・エンタープライゼス、法務部長）が説明した。その要旨は次のとおり。

韓国製偽造基板の大手メーカー、フィルコ社とコボン社に対して刑事責任の追及が行なわれた。まずフィルコ社に対してソウル地検は八八年十二月二十二日、強制捜査を行ない、多数の偽造基板を押収したほか、コピー用機材などを発見した。フィルコ社およびイー・ポン・ハク社長に対しては、八九年六月三日にそれぞれ一千万ウォン（約二百万円）の罰金という略式判決が言い渡された。

もう一社、コボン社に対してソウル市警は八九年八月十九日、コ・ビュン・ヒュン社長を著作権法違反で逮捕するなど、計三名を逮捕、偽造基板を多数押収した。コ・ビュン・ヒュン社長は千三百万ウォン（約二百六十万円）を支払い、八月二十九日に保釈されているが、警察の調べでは約二十億ウォン（四億円）相当の偽造基板を内外に出荷しており、フィルコ社よりも厳しい刑が言い渡されると見られている。

これらはオリジナルのTVゲーム機メーカーが告訴するなどの法的手続きを強化したことによる。刑事事件としてコピー業者が追われることになったことで、韓国のコピー事情はこの間かなり変化してきた。これには法制度の改善が寄与している。

韓国の国会は、主として米国政府の要請で、八六年十二月三十一日に不正競争防止法（八七年一月一日施行）、著作権法（同七月一日施行）を改正、さらにコンピューター・プログラム保護法（七月一日施行）を制定、また韓国は八七年十月一日には万国著作権条約に加盟した。

国際的に偽造品を防止しようとする民間の国際機関、IACCは韓国でのコピー業者対策に大きな関心を持っている。一方、米国政府は不公正な貿易慣行を実施している国に通商上の制裁を与え

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

ビーストバスターズ

BEAST BUSTERS

ファイナル ファイト
〝CPシステム〟第7弾！
本格的TV格闘技ゲーム

FINAL FIGHT

グラディウス III
洗練された宇宙戦を展開
初級・上級、武器を選択

GRADIUS III

ウイニングラン鈴鹿GP
リアルタイムF1レース
通信機能で8台まで接続

WINNING RUN SUZUKA GP

株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17—4
TEL(0564)24—2581(代)
FAX(0564)22—0555(代)

るとの「スーパー三百一条」を確保し、とくに日本、韓国、台湾に対し不公正な貿易慣行を是正するよう迫っているが、知的所有権を侵害する偽造品に対して風当りは強くなっている。これらのことが相乗効果を発揮し、韓国で公然とコピー品を製造、販売するのは難しくなってきている。

しかし韓国製偽造基板はまだなくならない。そこでコピー対策として必要なのは、韓国でのハウスマーク（社名ロゴ）の商標登録など、いつでも法的手続きができるよう準備を進めておくことだと思われる。なお、フィルコ社が日本のメーカーに謝罪するから、今後は許諾してくれと言ってきたという例があるが、これはコピー対策を分断させる策動と考えられるので、許諾すべきでない。

フランスでの阻止

井川真一氏（㈱SNK、営業本部長）は「フランスにおける通関時点でのコピー輸入阻止」について報告した。その要旨は次のとおりである。

最近フランスに輸入されているコピー品は、ほとんどが韓国製である。その流入ルートは、韓国のコピーメーカーから直接フランスへ入ってくるほか、香港、台湾を経由してくるケースがある。

韓国製コピー基板は、フィルコ社とコボン社の摘発で一時的に鎮静化しているように見えるが、フランスへの流入からすれば依然活発と思われる。なおコボン社についてはその後、国税庁が脱税容疑で調査しており、立ち直れないのではないかと見られている。

フランスでのコピー輸入防止方法には二通りある。ひとつは、フランス国内のロケーションでコピー品を発見し、それを証拠にして仕入先の業者を調べ、法的手続きをとる、という方法。もうひとつは、フランス税関と絶えず密接な連絡を保ち、通関時にコピー品を発見し、直ちに法的手続きをとる、という方法だ。

JAMMA会員では四社が、後者の方法で多数のコピー基板の輸入差し止めに成功した。その大部分は民事訴訟として処理されつつあるが、一部については刑事事件として進行中だ。

今後の問題点としては、①コピー基板の取扱い業者が用心深くなり、発見し難くなっている、②スペイン製、イタリア製のコピー対策が必要となっている、③九二年のEC統合に伴い法的手続きがどう変化するかということ、④有名なディストリビューターがオリジナル製品とコピー品の両方扱っている場合どうするか、ということなどが挙げられている。

フランス税関で輸入差し止めとなったのは次のとおり。八八年十二月十日＝シャルル・ドゴール空港で三十台分、香港のベスチーン・デベロップ社からブソーズ社あて。十二月十五日＝同空港で十台分、コボン社からケンドー社あて。十二月二十七日＝トレーズで八十五台分、フィルコ社からビデオキット社あて。八九年七月五日＝シオンビル（ルクセンブルク近くの国境の町）で二百十一台分、ユニコ社からジューテル社あて。七月十九日＝同じ所で百四台分、同上。八月一日＝五十台分、同上。なおユニコ社は韓国偽造基板メーカーのひとつと見られている。

井川氏は、韓国のコピーヤー十六名に対する告訴をしているが、これらに対する当局の動きはまだ確認されていないが、摘発すれば明らかになるとしている。

米国並行輸入問題

小河文春氏（㈱タイトー、総務課長代理）は、「アメリカにおける並行輸入と著作権法」について、昨年からのレッドバロン訴訟をからませて報告した。その要点は次のとおり。

並行輸入問題、いわゆるグレイマーケット商品の扱いについては各国で論議の対象となってきており、日本では商標法関係で並行輸入を合法とした判例があるが、場合によっては違法となると考えられる。米国でのレッドバロン訴訟は、タイトー・アメリカ社の「ダブルドラゴン」のコピー品と並行輸入品をFBIが取り締るなかで、レッドバロン社が「タイトーが基板キットでなく完成品でしか販売しないのは独禁法違反だ」として、八八年二月十日に提訴したのが始まり。

この訴訟で、独禁法違反の争点は退けられ、並行輸入品の是非についてのみに焦点が絞られることになり、ワシントンDC郊外の連邦地裁は八月二十九日、レッドバロン社が合法的に輸入した基板の使用、販売を認めるサマリー・ジャッジメント（略式判決）を下した。

この判決はTVゲームが視聴覚著作物であることを見落しているとしてタイトー・アメリカ社は十月二十五日に控訴した。その結果、八九年七月十八日に第四巡回区連邦控訴裁判所は、TVゲームは視聴覚著作物であり、その営業使用は「上映」に該当する、著作権法第百九条(a)で規定するファーストセール原則（いちど売られた物の処分について権利は及ばないとするもの）に上映権は含まれていないので、レッドバロン社が営業使用するのは著作権侵害となる、との判決を下した。

レッドバロン社には連邦最高裁判所への上告という方法が残されているが、事前審査が厳しく上告は極めて困難と見られている。

なお日本での視聴覚著作物の並行輸入については、判決に至らなかったが法廷和解となった例がある（東京地裁和解昭和六十年九月十八日、エンパシー・ピクチャーズ、松竹㈱対日本カージナルス事件。ビデオカセットの並行輸入販売に対する輸入販売の差し止め請求の容認）が、この件には触れられていない。

半導体チップ保護

西村正広氏（データイースト㈱、総務部長）は「アメリカにおけるコピー等の輸入阻止を図る税関権限の強化」について報告、とくに半導体チップ保護法（八九年十月七日に公告）について説明

謹告

平素は格別のお引立を賜わり厚く御礼申し上げます。
さて、この度弊社が発表致しましたビデオゲーム機「SAR」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。
従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。
つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

平成元年十二月

大阪府吹田市豊津町十八番八号
株式会社　エス・エヌ・ケイ

ima
23.-26.1.1990
W.-GERMANY
Frankfurt/Main
Fair Grounds · Hall 5
International amusement and vending machines trade fair
FIRST TIME WITH CASINO-EXPO
Organiser
HECKMANN GMBH
Messen + Ausstellungen
Kapellenstr. 47 · D-6200 Wiesbaden
Tel. (0 61 21) 58 04 - 0 · Tlx. 4 186 518 · Fax (0 61 21) 58 04 - 17
A MEMBER OF THE BLENHEIM EXHIBITIONS GROUP PLC

した。

「半導体チップ製品の保護」については、日本ではなじみが薄いが、米国著作権法に第九章として八四年に加えられている。「半導体チップ製品」とは、あらかじめ決められたパターンに従って一個の半導体素材に挿入、配置され、またはそれから食刻、除去される金属性、絶縁体または半導体の素材の二つ以上の層を有し、かつ電子回路機構の機能を果たすことを意図した最終的または中間的製品だとされている。

また「マスクワーク」とは、固定またはコード化された一組の関連する影像であって、存在しもしくは半導体チップ製品の層から除去される金属性、絶縁体または半導体の素材のあらかじめ決められたパターンを有しているか表現しており、かつその一組の影像において各影像が相互に一形式の半導体チップ製品の表面のパターンを有するという関係にあるもの、と定義されている。

いかにも分かり難い表現であるが、早い話がICチップの回路の開発を著作権法で保護しようとするもの。日本でも「半導体集積回路の回路配置に関する法律」（八五年）があり、登録制により無断コピーなどから保護している。

TVゲームの無断コピーに対する法的保護は、著作権法で視聴覚著作物として、またコンピュータープログラムの著作物として保護され、さらに商標法など工業所有権法または不正競争防止法で保護される。これに対して、ICチップの回路をコピーなどから保護するというのは、異なる回路で同じ働きをするICチップが出現した場合に対応できないなどのマイナス面があるものの、いわゆるデッドコピーに対して対応できるという効果がある。

半導体チップ回路の著作権保護が効果を発揮するのは、無断コピー品が通関時に押収されることだったが、八七年に決められた税関規則では裁判所または国際貿易委員会（ITC）の命令がなければ押収できないことになっていた。ところが今年十月四日にこの税関規則が改正され、「疑わしい」というだけで（裁判所などの命令がなくとも）押収できることになった。

TVゲーム機のPC基板上にあるICチップが無断コピー品だったとされると、基板ごと押収され、また数ヵ月かかる法的手続きの後に無断コピー品でないとされたとき初めて返還されることになる。このため日本からオリジナルのPC基板を米国に輸出する際に、自分の製品が押収されないように、また無断コピー品が押収されるように、事前に米国著作権局および米国税関本部に登録する必要がある。手続きは面倒だが、ICチップの無断コピー品の米国での輸入が阻止される。

以上に関し、西村氏は米国での顧問法律事務所が作成した資料に基づき説明した。

上の写真（左から）小河氏、井川氏、西村氏、長谷川氏、西倉氏、日南氏

台湾のコピー対策

JAMMAの日南香専務は、「最近の韓国メーカーの動き」について報告した。これは特に、韓国のオペレーター協会連合会が、このほどロケーションからコピー品を排除することを決めたことに絞ったもの（本紙前号のニュース参照）。JAMMAでは十月十三日付の㈳韓国電子遊戯場業協会連合会からの手紙に対し、十月二十六日付で「心から歓迎するが、事前通報の要請については実施に当たり諸問題が予測されるので、密接な連絡を保ち相談したい」との返事を出した、とのこと。

以上でセミナーの時間がなくなり、予定されていた質疑応答もできなくなり、「韓国コピー対策に関するセミナー」は終了した。

しかし、このセミナーでは台湾でのコピー対策についても言及する予定で、そのための資料を配付していた。ここではその要約を、次に紹介しておく。

台湾はコピー天国と思われているが、つい最近もビジネスソフトのコピー品を国際的な通信販売でさばいていたコピーヤーが摘発され、刑事裁判を受けている、という事例がIACCからの報告書にある。

台湾の著作権法は八五年七月に新法が公布、施行された。同法では映画の著作物、ビデオの著作物、コンピュータープログラムの著作物を例示しており、無方式主義で著作権を保護しており、著作権侵害に対する刑事罰を設けている。著作権侵害をめぐる事件は年々急速に増加しており、八九年一―七月には二百八十六件に達し、その大部分は二―六ヵ月の禁錮刑に処せられているほど、厳しい処分となっている。

この著作権法は、さらに保護を強化するため改正案が準備されており、九〇年末までに改正される見込みとなっている。

しかし一般国民の意識は低く、ビデオテープの無断コピー品の取締りを強化したことに対し、生活権が脅かされるとしてビデオ（コピー）業界が大きな運動を展開するという例もあったほど。このため政府は、著作権保護のガイドラインを作成するなど、対応を迫られた。また、検察官の理解が低く、このためのトラブルが絶えないのも現状である。

台湾の商標法は八九年五月に改正、施行され、保護が強化された。これに対する反対の動きに対して必要な措置が講じられた。特許法では最近、登録申請方式が改正されたぐらいである（英文表記が義務づけられた）。著作権法などを含めたこれらの知的所有権法を活用することで、無断コピー対策は効果をあげることが期待される。

◇◇◇

JAMMAの知的所有権対策委員会は、主としてTVゲーム機の無断コピー品の一掃をめざしているが、もちろんそれに留るものでなく、AMゲーム機全般の知的所有権の保護を整備して進めるのが目的だ、と考えられている。しかし、当面はどうしてもTVゲーム機だけが対象にならざるをえず、それだけTVゲーム機の無断コピーが根強く横行していることを示している。

同委員会は、伝統的に秘密主義を採っており、原則として公開されない。これはコピー対策がコピーヤーに伝わるのを防ぐため、と説明されている。今回、JAMMAがコピー対策についてセミナーを開催し、会員の参加を呼びかけたのは、これまでの成果を前提に、さらに協力してコピー対策を進めるため、と考えられている。

昨年摘発されたフィルコ社でのコピー用解析フィルム

シグマが新ゲーム場展開へ
東京・八王子に１号店開店

AMとの複合施設「バットマンビル」

日本での映画公開日に全面オープン

(株)シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）では、米国で大ブームとなっている〝バットマン〟のキャラクターイメージで全体を統一した複合レジャービル「バットマンビル」を、東京・八王子に九月二十二日オープンさせ、話題となっている。

上の写真はバットマンビル地下でカードシステムのみで運営しているアーケードゲーム場、下の写真は３階にあるマニア向けメダルゲーム場のようす

シグマのゲーム機用プリペイドカード

同ビルはＪＲ八王子駅前の繁華街にあり、建築面積約三百平方㍍、地下一階、地上九階建て。同社が土地を借りて総投資額十八億円で建設したもの。ゲーム場（計四フロア）を中心に飲食店やレコード店、画廊などが入っており、至る所にバットマンに関する装飾が施されている。一部、喫茶店などが未完成だが、映画「バットマン」が日本で封切られる十二月二日に全面オープンする予定。なお同社は同映画配給元の米国ワーナーブラザーズ社から、同ビルに限ってのバットマンキャラクター使用権を得ている。

同社販売促進課の河合峰宏課長は「当社は今後、ゲームと他の施設を複合した〝アミューズメントコンプレックス〟を進めていくが、このビルはその第一号店。雑居ビルにならないよう全体のイメージ統一を企画し、今ヤングに人気の高い古き良き時代の米国、中でもバットマンをテーマにすることを、バットマンが米国で大ヒットする前に決めた。日本でもヒットするだろう」としている。

バットマンビルの入口部分（右）と一階のグッズショップ（下）のようす

TV機はカード方式採用　初の１枚100円のメダルも

ゲーム場フロアは地階と二、三、四階にあり、地階以外はメダルゲーム場となっている。地階は「キッズバットマン」と呼ばれ、ＴＶゲーム機七十台を中心にフリッパー五台、クレーン機一台を設置。うちＴＶゲーム機は、同社厚木店（神奈川）で実験していた同社プリペイドカードシステムを本格的に採用。硬貨投入との併用は同システムのメリットがないとのことで、カード式のみ。カードは一枚五百円と千円（百円分サービス）の二種類あり、映画「バットマン」のスチールをつかったデザインで好評とのこと。

二階から四階のメダルゲーム場は「メダルバットマン」とされ、二階はメダルゲーム機約五十台とＴＶゲーム機など数台を併設。三、四階はメダルゲーム機のみで、三階に六十台、四階に三十台が設置されている。三、四階のみ十八歳未満は入場禁止で、マニア向けとしている。メダルは二階が一枚三十円のみ、三、四階は五十円と初めて採用した一枚百円メダルの二種類を使用できるようにしてある。五十、百円メダルにはバットマンのロゴをデザイン。またＴＶポーカーのカード裏面にも、バットマンの顔が描かれている。なお四階にはビリヤードやジュークボックスなども置かれ、またノスタルジックなネオンやディスプレイが施され六〇年代の米国の雰囲気を出している。

ゲーム場以外のフロアは、一階がバットマングッズ・ショップ、プレイガイド、映画でバットマンが乗る車〝バットモービル〟のレプリカ展示などのディスプレイスペース。五階は米国のレコード店〝タワーレコード〟（テナント）、六階は画廊、アートショップ、七階はレストラン（テナント）、八、九階は事務所となっている。

同社ではバットマンキャラクターを同ビル内では自由に使えることから、バットマンを採用したゲームを企画しているほか、同ビルのオリジナル商品の種類も増やしていく、としている。

同ビルオープン後三日間で約五百人を集め、以降順調な客足があるそうだ。同社ではバットマンキャラクターは今後日本でも定着するものと見ており、ビル全体で年間十二億円、ゲーム場だけで七億円の売上げを目標としている。

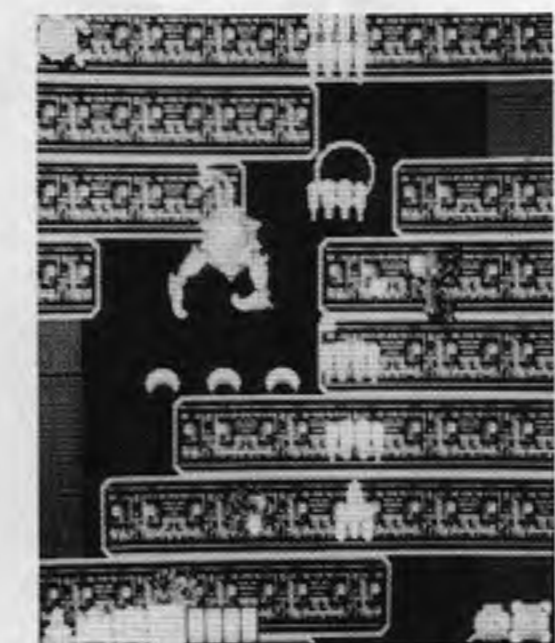
親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ライン　オブ　ファイヤー
２人同時プレイで銃撃戦
敵非常警戒区域を突破!!

LINE OF FIRE

バイオレンスファイト
１対１での死闘を展開!
２人同時プレイで対戦も

VIOLENCE FIGHT

デンジャラスシード
ナムコ″システムⅠ″17弾
３種の宇宙戦闘機が発進

DANGEROUS SEED

キントウン
立体５層式のプライズ機
孫悟空が如意棒で景品を

KINTOUN

株式会社カワクス

本　社　〒577　東大阪市川俣３丁目１の35　☎06(787)1881代
東京営業所　〒110　東京都台東区東上野１丁目24の４　丸千第２ビル　☎03(837)3884代
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名２丁目３の２　☎092(713)1083代

SAR
SEARCH AND RESCUE™

2人同時プレイ
途中参加可能

好評発売中

息もつかさぬゲーム展開は、もはや
油断もスキも許さない。

BEAST BUSTERS™
ビーストバスターズ

JOHNNY
SAMMY
PAUL

3人同時プレイ
途中参加可能

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

VISCO　株式会社 ビスコ

本　社：〒603 京都市北区衣笠東御所の内町13
販売部：〒171 東京都豊島区要町3-38-3 長崎ビル3F
ＴＥＬ03-554-0121　ＦＡＸ03-554-0150

あの「R-TYPE」がさらにバージョンアップして帰って来た!!

- 重厚なグラフィックにより構築された新たなる「R-TYPE」の世界。
- 舞台は6ステージ構成で、それぞれのステージ描写は鮮烈そのもの。
- パワーアップは5種類3段階で、拡散波動砲など、新アイディアも強力。

逆襲に高ぶる者たちの憎悪が時空を引き裂いた。

帝国が蘇った。それは新たなるパワーを得、異次元空間で急激な進化を遂げていたのだ。再び恐怖と戦慄にさらされた宇宙を救うため、人類は強化型R-9を前線へと出撃させた。新生バイド帝国の逆襲がここに始まる。

R・TYPE II

アール・タイプ II

絶賛発売中

TM　©1989 IREM CORP.

Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem IREM CORPORATION　アイレム株式会社

本　社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06)535-1060(代表)
東京事務所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU. OSAKA 550. JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

Final Fight TM

いま究極の闘いが始まる。

CPシステム第7弾

※CPシステム基板下取りについて

昨今、"故意に加工されたと思われるCPシステム基板"が多く出まわっています。弊社では、当初の規定通り、そういった基板については下取り致しかねますので宜しくご理解の程お願いいたします。下取りが出来ない基板例：①コネクタ部等に手を加えられたもの　②ネジ取付部等に手を加えられたもの。

使いやすいラバー筐体

ステイタス18

メンテナンスがすべて前面部で可能

- モニターのタテ使いヨコ使いがカバーを上に押し上げて簡単に作業出来ます。
- コントロールパネルの入れ替えも簡単
- 基板の入れ替えも前面部 下で行えます。

チュウチュウ ドラまたき TM

可愛いい子猫を操作してネズミがくわえたチーズをあつめろ。

7点以上で景品の払い出し。

株式会社カプコン®

〒540　本　　社：大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル　(06) 946-6622(代)　FAX(06) 942-1863

〒580　松原事業所：大阪府松原市上田8－15－12　(0723) 30-1904(代)　FAX(0723) 30-2016

〒150　東京支店：東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　(03) 440-4801(代)　FAX(03) 440-0959

© 1989 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

まちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.122

ゆとり（日本の経済）

山川　萬里

アメリカでは、しょっちゅう、あああまたかという感じで例の世論調査がおこなわれていた。

〈ソ連の軍事力と日本の経済力とのどちらがアメリカにとってよりつよい脅威を感じさせるのか〉

新しい調査ほど日本の脅威が占めるパーセンテージが高くなってきて、もう目を覆いたくなるような結果が出ている。

その乱暴なアンケートの問い方そのものにも勿論問題があるのだけれども、アメリカの対日感情がよくない方へよくない方へと傾いてきていることだけはよく分る。

下世話風にいえば、安い日本製品によってアメリカの労働者の生活がその根底からつき崩されてゆくという危機感が、アメリカを走っている。

問題は安い製品を支えている日本の労働者の労働条件にある。

あれだけ長時間労働していて、しかも労働の内容は稠密であり、マシーン以上によく動く働きをしめしている。

高麗鼠のように一秒も安むことなくきびきびとした労働者の動きは、使用者にとってはこよなき喜びを感じさせるものであろう、が、同じ労働者で、しかもずっとずっとスローペースでしか動いていなかった労働者にとっては、その目まぐるしい動作は恐怖を与える。

同じようなラインで自動車をつくっているといっても、アメリカではパイプを銜え鼻唄をうたい、近くの労働者と話をしたりもして、人間らしいゆとりをもった労働で自動車がつくられていた。こういう職場では自動車もつくられるのだが、もう一方で人もつくられていった。

日本のラインを見ていると、一秒の動作がずれてもラインがとまってしまいかねない状況で作業がすすめられている。自動車はなるほど沢山出来てゆくのに違いないのだが、自動車の製作台数に比例して人間がスクラップされてゆく。自動車は沢山出来るが、屑化された労働者もまさに死屍累累である。西独の輸出高はそう問題にはならず、日本の輸出高だけが問題になるというのだが、西独の労働者の生活と日本の労働者の生活とを比較した場合には、誰だって西独の労働者の生活にはまだ明るい未来を見通せるが、日本の労働者は先行き真暗闇だとおもうのに違いない。

日本の労働者にもこういう状況になったことについては責任があるのだろうが、やはり問題は使用者側の倫理にある。企業の存在理由は利潤の追及にあるとはいえ、程度が問題である。まさにスポーツ感覚で、強固なスクラムで相手を押し潰したらそれで勝ちである、というやり方ですませられるものではないことである。

日本の使用者はここ十年間ほど、利潤の配分については労働者を席捲してきた。しかし悲しいかな、彼らも貧しい哲学しか知らなかった。悲劇はここから生じてきた。金の使い途を知らない貧者が毎年毎年途轍もない金を握って、一方でそれを離すのが厭でそれをもっと増やそうとした結果が、土地の高騰と株の高騰をよんだだけである。土地や株がいくら高くなっても、人人の生活はちっとも豊かにはなってゆかない。

日本全国の土地代でアメリカ全土が四つ買えるといっても、世界中の笑い嘲笑をよび起すだけである。

結果としては、これは日本に住む人の生活を今までよりも何十倍も苦しい情況においこんだだけのことである。

日本の労働者は働けば働くほど、自分たちの生活を苦しくしてゆくような図式を使用者側に強いられ、使用者側も使用者の皆が赤信号でも前へ進んでゆくので、考えたり立ち止ったりは出来ない。とりあえず皆についてゆくことあるいは皆についてゆくのが精一杯であるので、皆がどこへゆくのかは分らないようだ。

そういう二進も三進もゆかない中で、だれもの頭に憧憬のようにちらっと泛んでくるのが〃ゆとり〃という言葉で、日本では〃ゆとり〃と言うのはそんな状態でしか存在を許されてはいない。詩人にさえ〃ゆとり〃はないようだ。小長谷清実の十二月刊の詩集『脱けがら狩り』から。

　　バターのかたまり

熱した鍋のなかへ
ほうりこまれた
バターのかたまり、
じゅうじゅう鳴いて
溶け　とろけてゆく
ヘリのあたり
ぶつぶつ泡状のものを
発疹し
悲鳴みたいなものを
あてどなく発信し
せわしなく
溶け　とろけてゆく
熱した鍋のなかで
とろけてゆくバターの
かたまり、
見つめ　見続けている
と
悲鳴が牛馬の声のよう
に
そして　発しそこねた
コトバみたいに
コトバの
消失みたいにも見え
さらに　わたしに似た
ものが
周辺に
とろけてゆくように思
えて
甘美に不気味だ

鍋のなかにほうりこま
れた
バターのかたまり、
そのとろけてゆくさま
に
思いを過度にのせてい
れば
行きつく先は
バターの顔　わたしの
顔　世界の顔
溶け　とろけてゆく
日々のかたまり、
泡状のコトバを発疹し
ぶつぶつな発信を
周辺にばらまく
バターのわたしは
脂肪過多で
みにくくしゃがむ
しゃがんだ場所は鍋の
なか、
とろ火のうえの

薄ら寒く灰色をおびた卵の白みを滲ませような かすかな青みを残している空に、力を失った弱い光を放ちながら、バターを溶かしたような十二月の太陽は家路を急いでいるかのようである。

今年は中国でも東欧でも激動があった。逆に言えば、中国でも東欧でもそれだけのゆとりが生じるほど豊かになったともとれる。パール・バックの『大地』を読んで、まさに一滴多くの雨が億の人を殺し、一滴の少ない雨が億の人を殺す中国に驚かされたものだが、そういう中国も遠くなってしまっているのである。

★ UNIVERSE SALES SYSTEM ★

MAKER → UNIVERSE

NEW GAMES / USED GAMES — LEASING DEPARTMENT / SALES COMPANY / OPERATOR

USED GAMES / NEW GAMES — EXPORT COMPANY / SALES CONPANY / OPERATOR / EXPORT DEPARTMENT

UNIVERSE CO., LTD.

HEAD OFFICE: 5-8-57 KITAKAGAYA SUMINOEKU OSAKA JAPAN
TEL(06)682-3444 FAX(06)681-9770
TOYOHASHI OFFICE: KOMATSU-BLDG 200-1 KOMATSU-CHO
TOYOHASHI AICHI JAPAN
TEL(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155

1ランクUPの景品デス

No.	品名	個数	価格
①	ぬいぐるみL	100	21,000
②	ぬいぐるみLM	100	14,000
③	ぬいぐるみM	100	10,000
④	ぬいぐるみS	100	9,000
⑤	ぬいぐるみSS	300	13,800
⑥	グルメ	100	20,000
⑦	バラエティセット？	100	？
⑧	ラッピング	100	16,000
⑨	ファンシー	100	10,300
⑩	時計セット	50	11,400
⑪	NEWアクセサリー	100	12,000
⑫	オモチャセット	100	5,000
⑬	ライターセット	45	13,500
⑭	キーホルダーセット	100	10,000
⑮	NEWキーホルダー	100	13,500

イベント・ギフト・景品・プレゼントに！

● SPECIAL WATCH SET ●

I	シチズンクォーツ	単品	4,700
II	ラムダクォーツ	10本セット	37,000
III	シグマクォーツ	〃	31,000
IV	アルファクォーツ	〃	29,000
V	ファッションクォーツ	〃	25,000
VI	アウディ5気圧防水	〃	25,000

新商品

★ キャラクターセット　50コ　9,500
★ セレクトセット　50コ　13,500

※第1、第3土曜日は定休日です。

◆振込先　中部銀行平塚支店　普通預金口座 122199◆

ローム・ロード　〒259-01 神奈川県中郡二宮町中里722-2

TEL 0463-71-9902
FAX 0463-73-2097

麻薬撲滅でAAMA
警告画面を徹底
会員のうち19社が実施へ

米国のAMゲーム機メーカーの協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、ギル・ポーラック会長）は、米国で深刻な問題となっている麻薬対策の一環として、TVゲーム機に警告メッセージを入れているが、この麻薬撲滅キャンペーン活動を一段と強化することになった。

これはTVゲーム機の画面（タイトル画面の前など）に、「勝利者は麻薬を使わない」という連邦捜査局（FBI）のセッションズ長官のメッセージと、FBIのマークが現われるようにしたもの。この画面は五秒間現われ、プレイヤーがゲーム開始に当たって目にすることになる。FBIの麻薬撲滅運動に協力するため、八九年一月から順次採用されてきた（本紙第351号参照）。

AAMAのポーラック会長は、「これは麻薬が危険なことを、子どもたちに無理やり教えるのではなく、ごく自然に子どもから麻薬を遠ざけるという効果がある」と、この活動の継続の意義を強調している。また、前会長のフランク・バルーズ氏は、「もともとの考えでは、子どもらの来るロケーションの四分の三ほどのTVゲーム機にメッセージが現われることになればよい、としていたが、AAMAが全部のTVゲーム機へと幅を広げることになるのは、さらに効果的だ」と述べている。

AAMAのこの活動に参加しているメーカーは次のとおりで、日本製基板の場合は日本ですでにメッセージがプログラムに書き込まれている。アメリカンテクノス社、アタリゲームズ社、カプコンUSA社、データイーストUSA社、ファブテック社、ジャレコUSA社、米国コナミ社、レーランド社、マイクロプローズゲームズ社、米国任天堂、プリミア・テクノロジー社、ロムスター社、米国セガ社、米国SNK社、タイトー・アメリカ社、米国テクモ社、ウィリアムズ社（計十七社）。

これにより九〇年末には、全米のTVゲーム機のうち十万台で、麻薬撲滅キャンペーンが実施されることになる、と見られている。

写真はデータイースト「スライスパイ」でのメッセージ画面のようす

イタリアのENADA
日米のTV機が主役に
コピー問題解決にはなお年月が必要

イタリアの秋のショーであるENADA（エナダ）が、十月十二－十五日、ローマ市内の見本市会場で開かれ、AM機メーカー、ディストリビューターら六十二社が出展した。しかし、高い入場料（四万三千リラ＝約四千六百円）のためか、来場者は二千人ほどだったとされている。

イタリアでは、フランスと同様に、いかなるギャンブル機の使用も許されないことを基本にしており、逆にアミューズメント（AM）機としてのTVゲーム機、フリッパー、その他のアーケードゲーム機、ジュークボックスなどのオペレーションが広く認められている。しかし、プレイ料金が安すぎることから、オペレーションインカムが伸びず、このため、安いコピー基板がもてはやされることになっている。イタリアのコピー基板問題を解決するには、プレイ料金を引き上げるのが得策だが、それにはイタリアの貨幣制度を改善する必要がある、と言われている。

ENADAは、メーカー・オペレーターら約二千社が加入しているSAPAR（ロレンツォ・ムジッコ会長）が主催する秋のショーで、春はENADAプリマベーラ（九〇年は三月八－十一日、レミニ）を開催している。なおSAPARによると、イタリアのオペレーターは三千七百社で、三十万台をオペレートしているとのこと。うちTVゲーム機は十九万台、フリッパー四万台、ジュークボックス二万台、プールテーブルや乗物機など五万台となっている。

ENADAはどうしてもアミューズメントのTVゲーム機が中心となってしまう。主な出展社のうち、ネグロ社は「SCI」など一連のタイトー製品を出品、またチノサカ社とエトナ・ジオッチ社は「スーパーモナコGP」などセガ社製品を出品した。エレットロノロ社もセガ社製品を扱っているが、ここでアタリゲームズ社「スタンランナー」が披露されている。データイースト「ミッドナイト・レジスタンス」はデコマ社から、バリー・フリッパー「エルバイラ」はプレイトロニック社から披露された。マリオ・ザッカリア氏のテクノプレイ社からは新作フリッパー「トト・ゴール」が発表された。乗物機ではコーエル社などが出展している。

ENADAはこうした充実したショーであるが、イタリア以外からの来場者はわずかだった。

イタリアのパークショー
市場拡大で成功
内外から約4千人が来場

イタリアでの初の遊園施設見本市、「パークショー・インターナショナル」（十月二十六－二十八日、レミニ）は、内外の約百社が出展、三千七百十五人の業者が訪れ、成功裡に終った。これは主催者の、ANESVらが総まとめとして発表したもの。

イタリアの遊園地業界は巡回遊園地が中心となっており、そう発達していないと見られてきたが、人びとの遊園地に対する需要は大きく、七千人の業者は遊園地営業の大幅な改善が求められていることがわかった。出品機はこうした業者に強い刺激を与えており、イタリアの遊園地業界を改革する大きな機会になったことが、成功した意味だと主催者は説明している。

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

11/18	11/11	機種名（メーカー名）	週数
1	1	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	3
2	2	キャリバー50（セタ）	2
3	5	アーチライバル（バリー・ミッドウェー）	16
4	6	スーパーバレーボール（ビデオシステム）	8
5	7	ギャラクシー・ガンナー（エレクトロニックデバイス）	4
6	9	チェッカードフラッグ（コナミ）	72
7	4	ESWAT（セガ社）	5
8	3	ハチョー〔破兆〕（ジャレコ）	4
9	8	ゼロウィング（東亜プラン）	4
10	10	ブロックホール〔クォース〕（コナミ）	2

トップ5完成品ビデオ

11/18	11/11	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	31
2	2	スーパーオフロード（レーランド）	33
3	3	エスケープ（アタリゲームズ）	6
4	－	スーパーハングオン（セガ社）	119
5	5	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	95

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

高い営業税に〝孤独な闘い〟
米国バルチモア

米国では、日本の娯楽施設利用税に該当する税金がAMゲーム機にかかるのが一般的だが、メリーランド州バルチモアでは、年間一台四百五十ドルという、全米で最も高い税金をかけることになった。

これに対して闘いを始めたのは小さなオペレーター、たったひとり。聞くところによると、他のオペレーターは違法な遊技機で営業している者ばかりで、そういう連中にすれば高い税金は苦にならないものらしい。〝孤独な闘い〟には、まったく同情するしかない。

●WE WOULD LIKE TO SUPPLY NEW INFORMATIONS.
New & USed P.C.B Sell & Buy
●WHAT'S YOUR NEED?
●PLEASE CALL US.
SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173　東京都板橋区中丸町58番5号
TEL:03-554-2261　FAX:03-554-2232
振込銀行:住友銀行お茶ノ水支店(普) 414844
〒533　大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号
ネオライフ新大阪805号
TEL:06-324-3916～7　FAX:06-324-3918
振込銀行:十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700
58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL:03-554-2261 FAX:03-554-2232 TELEX:STRAD J25633
BANK:SUMITOMO BANK,OCHANOMIZU-BRANCH,A/C NO.414844

ロングラン人気商品!!
ミスター
これがウワサの
バットマン™
ガンガン打とうぜ
ホームラン
バッティングのおもしろさと楽しい音楽が、プレイヤーをひきつけます。
〈仕様〉
555W×1,000D×1,485H
AC100V 50/60Hz
消費電力 70W
〒61－14684
75φカプセル使用

サッカーメダルマシーン
レッツゴー シュート君™
シュート君!! やってくれるぜ!
キックボタンで、スロットを止めて絵がそろえば、表示枚数分メダル払い出し。最大5ラインまでカバー。記念メダルのおまけ付き。
〈仕様〉
180H×555W×570D
消費電力250W
AC100V 50/60Hz
〒91-37595
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

ファンタスティック・ワールド

太っちょピエロおじさんの
CLOWN musical
クラウン・ミュージカル
楽しいカプセルはいらんかネ?
これが魔法の卵だよ!
●愉快な『太っちょピエロおじさん』が、楽しいメロディと共に子供達に語りかけながら、『夢カプセル』をお届けします。
〈仕様〉
970W×500D×1800H
75øカプセル使用

ロケーションを華やかに演出する
TECMOアーバン筐体
URBAN
EVER SO EXCITING.
●カラフルで洗練されたデザイン●
アーバン筐体を設置すると、お店のインテリアムードは、グッと盛り上がります。
アーバン筐体は、ビデオゲームの明日を演出します。
※ロケーションにあわせて、カラーを選べます。
イエロー　ブルー　グリーン　オレンジ
仕様
サイズ:H1350mm(本体)・1670mm(看板付)×W635mm×D900mm
重量:95kg
収容可能最大基板寸法:縦380mm×横320mm
電源:AC100V 50/60Hz 110W
26インチ高解像度モニター(ナナオ)装備
ステレオ基板対応
JAMMAコネクタ標準装備
金庫容量:1500枚×100円
コントロールパネルもコーディネート。
トラックボール　ノーマル(レバー)　マージャン
※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。
©TECMO, LTD. 1989

このコが主役♥
好評発売中
サア♥稼ぎますよお～!
©日本物産株式会社
ミス麻雀コンテスト™ IN 役満大学
かわいい麻雀ギャルたちが体で競う〝ミス麻雀〟の座!五つのアイテムも加わってコーフン度もググン!です。
総発売元 テクモ㈱。

TECMO テクモ株式会社 TECMO, LTD.
本社:　〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620～3(直通)　FAX.03(222)7629
TECMO, LTD.　4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:03(222)7630 Fax:03(222)7629 Telex:J27174 TECMO

話題のマシン

「ウイニングラン」に通信機能搭載し

鈴鹿GPレース

ナムコ、システムI「デンジャラスシード」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からコックピット型TVドライブゲーム機「ウイニングラン鈴鹿グランプリ」と、同社"システムI"第十七弾「デンジャラスシード」が、いずれも十二月中旬発売となる。

「ウイニングラン鈴鹿グランプリ」は、「ウイニングラン」の走行コースを鈴鹿サーキットにしたもので、八台まで接続可能な通信機能を搭載している。操作方法は同じでハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーを駆使するが、うちシフトは六速マニュアルに初級者向けオートマチックが加わった（選択）。

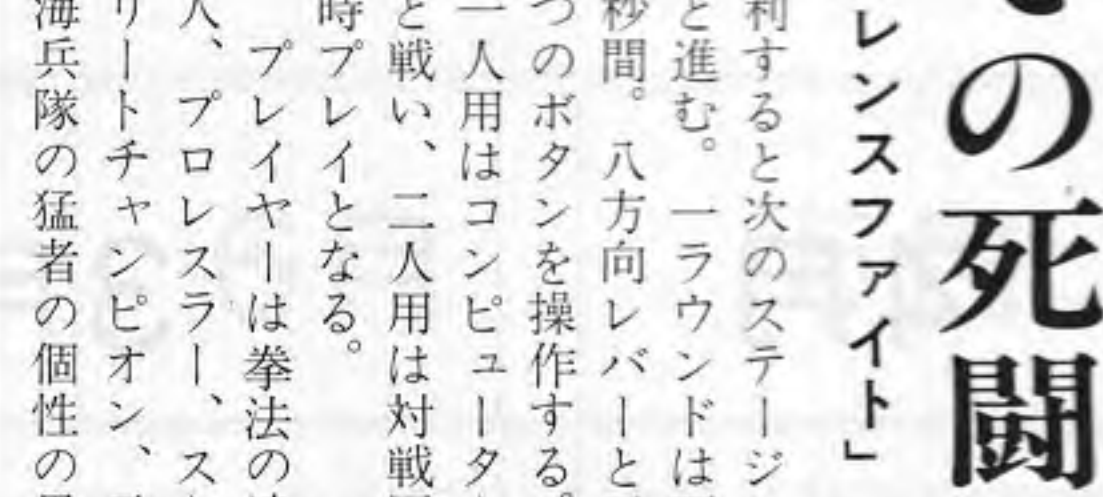
まず予選で規定タイム内に入れば決勝へ進み、予選タイムに応じたスタート位置からレース開始。タイマー、現在の順位が画面右上に表示される。タイムオーバーまたはゴール（四周）でゲーム終了。コースは鈴鹿のS字やヘアピン、アンダーパスなどの変化がリアルに再現されている。スタンダードタイプOP価格百十三万円。「ウイニングラン」改造基板キットはスタンダード用、デラックス用いずれもOP価格十七万八千円。

ウイニングラン鈴鹿グランプリ

2人対戦同時プレイも可能

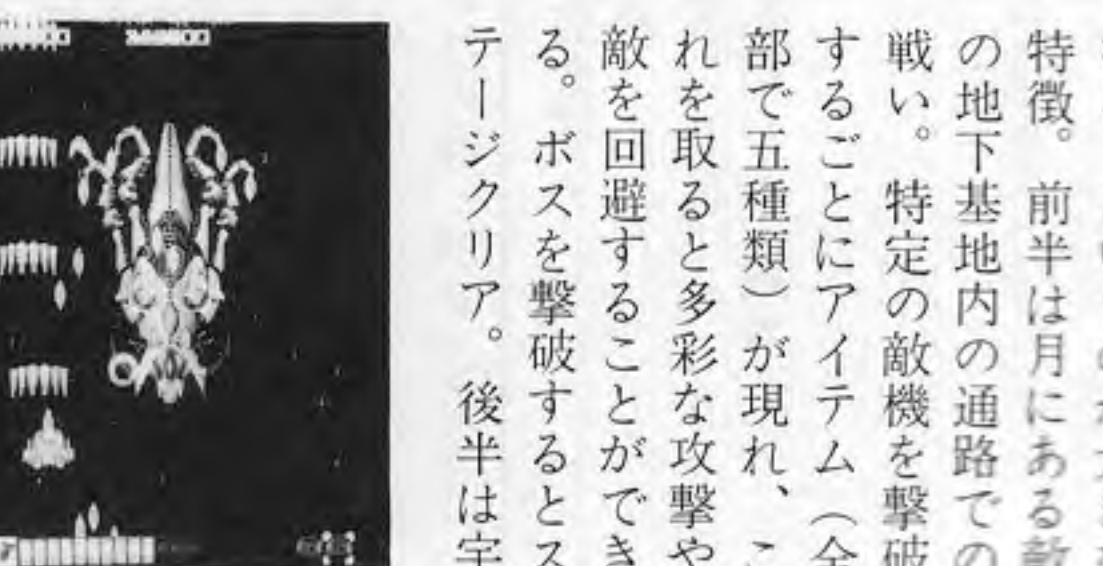
1対1での死闘

タイトー「バイオレンスファイト」

TV格闘アクションゲーム機「バイオレンスファイト」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から十二月中旬発売となる。

これは素手で一対一の戦いを展開するもので、全部で五ステージある。一ステージは三ラウンド構成で、二ラウンドに勝利すると次のステージへと進む。一ラウンドは百秒間。八方向レバーと三つのボタンを操作する。一人用はコンピューターと戦い、二人用は対戦同時プレイとなる。

プレイヤーは拳法の達人、プロレスラー、ストリートチャンピオン、元海兵隊の猛者の個性の異なる四人の中から一人を選択。三つのボタンはそれぞれA＝パンチ、B＝ジャンプ、C＝キックで、AとBの組合わせで強力なスペシャルパンチ、BとCでスペシャルキックが出せる。また弱っている敵に接近してAボタンを押すと、投げ飛ばすことができるほか、Aボタンで箱やタルを取って攻撃もできる。敵に倒された時、どれか一つのボタンを連打すれば、早く立ち上がれる。二ステージ勝ち進むごとにボーナスステージがあり、敵を倒せばパワーアップパンチかキックが、次のステージで使える。タイマー制とライフ制を併用。全ステージクリアでもゲーム終了。基板販売のみで標準小売価格十五万円。

バイオレンスファイト

「デンジャラスシード」は、謎の異星人から攻撃を受けた人類が、宇宙船"ムーンダイバー"を発進させ迎撃するというもの。宇宙船はα、β、γの三機（それぞれ特徴が異なる）があり、α機から発進し撃破されるとβ機、γ機と一機づつ順に発進。これが前半の第四ステージまでの展開で、後半ステージは、前半で残った宇宙船が合体し、より強力になっての激戦となる。画面はタテスクロール。八方向レバーと二つのボタンを操作。

宇宙船はやられるごとにシールド（画面下部に表示）が減っていき、これがなくなると前半では一機撃破されたことになり、三機ともやられるとゲーム終了。しかし後半では合体して一機となっているため、シールドがなくなるとゲーム終了になる、というのが大きな特徴。前半は月にある敵の地下基地内の通路での戦い。特定の敵機を撃破するごとにアイテム（全部で五種類）が現れ、これを取ると多彩な攻撃や敵を回避することができる。ボスを撃破するとステージクリア。後半は宇宙空間での戦いとなり、敵の攻撃が前半より激しくなる。敵のボスは巨大で不気味な姿をしている。基板OP価格十三万八千円、ROMキット五万八千円。

デンジャラスシード

対空、対地用の武器を駆使し

クーデター制圧

UPL「タスクフォース・ハリアー」

TV空中戦争ゲーム機「タスクフォース・ハリヤー」が、㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷺谷晴美社長）から十月中旬発売となった。

これは東側軍部の旧体制派によるクーデターを制圧するため、最新鋭攻撃機"ハリアーV"が前線へ向かうというもので、画面は自動的タテスクロール。八方向レバーと二つ（対地、対空）の攻撃ボタンを操作する。

前方および地上から次々と攻撃してくる敵を撃破していく。途中でアイテムを取るとパワーアップ。対空用として高速ミサイル、誘導ミサイル、バルカン、対地用では三種類の弾丸があり、それぞれパワーを三段階までアップできる。地上爆撃のみのボーナスステージもあり、ここでの戦果がボーナスポイントに加算される。敵はヘリや輸送機、戦車、トラックなど多彩。持ち機数が全部撃破されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

タスクフォース・ハリアー

USED P.C.BOARDS
FOR SALE

中古基板買います

MANY POPULAR GAMES IN STOCK
CALL US TODAY
FOR UNBEATABLE PRICES

「TRY」INC.
株式会社 トライ

2F Arakawa Green Bldg., 1-365,
Shinmatsudo-Minami, Matsudo-shi,
Chiba 270, JAPAN
TEL:0473-48-3880
FAX:0473-48-3885
O.D. CHIBACOGYO-BANK 241-3178291

HELP WANTED

NICE PARTNERS ☺ FOR
P.C.BOARDS
WHO WANT TO BE THE TOP
ON YOUR MARKETS!
CONTACT US K and U NOW.

PHONE: 81-6-783-6362
FAX : 81-6-783-6347
TELEX: 527-7834 KANDU J

話題のマシン

フットボールのルールに沿って進行

ゴールキックも

データ「マンデーナイトフットボール」

フットボールをテーマとしたフリッパー「マンデーナイトフットボール」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十二月中旬に発売となる。

これは"データイースト・ピンボール"第六弾で、フットボールのルールに沿ってゲームを進めていくもの。ゴールキックのチャンスになると、プレイフィールド中央のゴールポストがせり上り、実際にボールをゴールに飛ばすことができるのが最大の特徴。赤く点滅するホールに入れるとタッチダウン。十ヤードから進み、三十ヤード目でのゴールでフットボールの得点（ゲームスコアも表示）。こうしてフットボールの試合を進めると同時に、一定条件でエキストラボール、スペシャル、マルチボール、ジャックポットなど多彩なフィーチャーも楽しめる。試合の実況中継のアナウンス音声がゲームを盛り上げる。OP価格四十九万円。

マンデーナイトフットボール

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

初級・上級、武器など選択

宇宙戦の神話へ

コナミから「グラディウスIII」

コナミ工業開発TV宇宙戦争ゲーム機"グラディウスシリーズ"の第三弾「グラディウスIII」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から十二月十一日発売となった。

これは「伝説から神話へ」というサブタイトルが付いており、従来よりも幻想的な場面が多くなっている。また初心者向けと上級者向けのレベルを選択できること、武器の種類が増えたこと、ヨコスクロール画面が基本だが、中央から周囲へと広がる3D形式のステージもあることなどが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

全部で十ステージあるが、初級は第三ステージまででゲーム終了、上級はステージが循環する。いずれも持ち機数が全部やられるとゲーム終了。ステージは砂、水泡、火山、細胞、クリスタルなどのテーマで展開し、障害物を破壊しないと進めない場面もある。

赤色の敵を撃破するか一編隊の敵を全滅させるとカプセルが出現。これを取るごとに画面下部で速度アップからミサイル、レーザーなど七種のアイテムが順に点灯し、ボタンを押した時に点灯中のものが使える。ゲーム展開や場面設定が凝っている。同社"ドーミーHV"型でOP価格四十四万六千円、基板は二十二日発売で十五万八千円。

グラディウス III

"CPシステム"第7弾

連続技での格闘

カプコンの「ファイナルファイト」

格闘アクションを内容としたTVゲーム機「ファイナルファイト」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十二月中旬発売となる。

これは同社"CPシステム"第七弾（「ストリートファイター89」を名称変更）。次々と襲いかかる敵を素手で倒していくゲームで、プレイヤーは得意技が異なる三人の中から一人を選べること、八方向レバーと二つのボタン（アタックとジャンプ）の組合せにより多彩な技を駆使できることなどが特徴。

場面は街の通り、地下鉄の電車の中、リングなど変化に富む。技は裏拳、中段突き、ひじ打ち、回しげり、背負い投げ（以上はボタン連打で一連の連続技として出せる）、ラリアット、パイルドライバー、背負い投げなど。タイマーとライフ制を併用し、いずれかがなくなるとゲーム終了。基板販売でOP価格二十万八千円、ROMキットは七万八千円。

ファイナルファイト

TV空中戦「飛翔鮫」の続編

迫力の火炎放射

東亜プランの「鮫!鮫!鮫!」基板

TV空中戦争ゲーム機「鮫!鮫!鮫!」が、㈱東亜プラン（本社東京、清本吉行社長）から十一月下旬発売となった。

これは同社「飛翔鮫」の流れをくむもので、侵略を繰り返すS軍に対し、前作の戦闘機「フライングシャーク」を「ファイヤーシャーク」として再生させ立ち向かうゲームで、同機種名がそのコードネームに設定されているもの。タテスクロール画面で、十ステージ構成。八方向レバーと二つ（ショットとボンバー）のボタンを操作する。

武器が「飛翔鮫」よりも強力になり、とくに二本の炎が鞭のように画面全体をなで回し、周囲の敵を全滅させる"ファイヤー"や、ボタンを押し続けると前方へ飛び続け、離すとその位置で落下する"ボンバー"などが新兵器。このほかパワーアップアイテム多数。持ち機が全部撃破されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

鮫!鮫!鮫!

中古 PCB 機械 買います
（売ります）

故障・不用PCB等
一括して買います

We sell any kinds of used original pcbs
and complete machine as department store.
We always have large guantities,
please contact us as soon as possible.

MAMA·TOP CORPORATION
1-7-8 HIGASHI CHIYODA SHIZUOKA CITY 420 JAPAN
㈲ママトップ　本社 〒420 静岡市東千代田1-7-8
TEL 0542-63-9373(代表) FAX 0542-63-9374
TELEX 3962-555 TOPPU J

Call now for P.C.Boards..

81-6-845-2535
or
fax 81-6-845-2510

Fillmore, inc.
ROOM #206, YODOGAWA BLDG.,
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO J

1989年の動き

国内の動き

1988年 12月

7 JOU理事会（熱海）＝松本昭夫氏が暫定理事長に
11 ナムコ、ゲーム音楽でチャリティーイベント（東京）
14 タイトー内覧会（東京、大阪など全国六ヵ所）＝「OPサンダーボルト」など発表
16 データイースト新作展（東京）＝「ロボコップ」発表。山梨県協63年度通常総会（山梨・石和）
20 ナムコ、英国市場でのTVゲーム機独占販売権を英国デイスレジャー社に供与
27 警察庁「風俗営業白書」発表＝遊技機賭博なお悪質、巧妙化
30 国税庁「消費税法取扱通達」＝AM機利用料金は消費税の対象に

1989年 1月

6 大阪府協／兵庫県協合同「初会」（大阪）
9 警察庁、新風営法「解釈基準」の取扱い通達＝模擬操縦席付きは対象外
11 ナムコ、本社で「ウイニングラン」披露
17 任天堂、液晶ゲーム「ゲームボーイ」発表（東京）。大レ協例会・新年互礼会（大阪）
18 JAMMA、韓国フィルコ社に商標無断使用で警告書。「第2回東北・北海道合同会議」（仙台）
★ コアランド、バンダイに買収され「㈱バンプレスト」に社名変更
26 JAMMA第46回理事会（東京）＝社団法人化の手続き検討
27 テクモ新作展（東京、28日大阪）＝「忍者龍剣伝」発表
28 ナムコ、「ウイニングラン」発表記念イベント

2月

2 日本SC遊園協会（NSA）第12回例会・消費税説明会（東京）＝以後JAMMA、JAPEA、AOU、各県協会などが同様に説明会を次々開催。静岡県協第5回通常総会（神奈川）
8 AOU第17回理事会（東京）＝「法人化推進特別委員会」設置。CSG春の新作展（東京、14日大阪、16日名古屋）
10 セガ社内覧会（東京）＝「ターボアウトラン」発表
13 「第9回青少年指導員養成講座」開催（仙台、～14日）
15 JOU第16期通常総会（熱海）＝独立採算の事業部新設、優良機表彰。徳島県協第5回通常総会（徳島）
17 北海道協第4回通常総会（札幌）。22 兵庫県協第4回定時総会（神戸）。25 茨城県協第5回通常総会(水戸)
28 JAMMA緊急理事会（東京）＝コンシューマー部会新設、同第9回定時総会＝法人化を前に新任加え役員再任

3月

1 「AOU89アミューズメント・エキスポ」開催（東京、～2日）。NSA第13回理事会・第4回通常総会(東京)
7 コナミTVゲーム音楽専門「コナミ・レーベル」設立
8 岩手県協63年度通常総会（盛岡）
9 京都地裁、NESソフトをめぐるナムコの仮処分申請を却下
10 JAPEA、日本遊園地協会に消費税実施に伴う配慮を求め「要望書」配布。京都府協第7回通常総会（京都）
15 山口県協第4回通常総会（山口）
16 「サザンピア21」開幕（鹿児島、～5月14日）＝遊園地部分を泉陽が運営、JAPEA有志も参加
17 「アジア太平洋博覧会」開幕（福岡、～9月3日）＝明昌、泉陽、三精の共同企業体が遊園地部分運営
18 「姫路シロトピア」開幕（姫路、～6月4日）＝岡本製作所が遊園施設運営。「駿府博」開幕（静岡、～10月1日）＝泉陽が「プレイランド」運営
25 「横浜博」開幕（横浜、～10月1日）＝泉陽が遊園施設を、セガ社が「スーパーサーキット」を運営
26 「みろくの里アミューズパーク」オープン（広島）
31 「宝塚ヘルスセンター」閉鎖

4月

1 所得税法等一部改正に伴う施行令施行＝「少額減価償却資産」限度額20万円に引上げ
★ 警察庁、88年の遊技機賭博検挙状況発表＝依然減少せず、約二七%が許可営業所
11 鹿児島県協第12回定期総会（鹿児島）
14 タイトー内覧会（東京、17日大阪）＝新「F2システム」と第1弾「ファイナルブロー」発表
15 三重県協第4回通常総会（津）
19 NSA第14回理事会（横浜）＝新風営法「店舗」解釈の矛盾点など討議
23 「松江菓子博」開幕（島根・松江、5月14日）＝岡本製作所が遊園地部分運営
25 「郡山カルチャーパーク・ドリームランド」オープン（福島・郡山）
26 「レジャー白書」発表＝ゲーム場市場が回復の兆し
29 「赤穂わくわくランド」オープン（兵庫・赤穂）

海外

1988年 12月

7 フランス税関、韓国製偽造基板約100枚の通関を阻止
8 フランス、パリ郊外で「フォーレインエキスポ」開催
9 米国タイトー、シカゴでDB会合＝「スーパーマン」披露
12 米国テンゲン社、NES用ソフトの独自製造供給を発表。米国アタリゲームズ社、NESソフトのOEM生産めぐり任天堂に反独占訴訟。オランダ、アムステルダムで「VANエキスポ」開催（～15日）
22 韓国検察、フィルコ社を摘発し偽造基板押収

1989年 1月

5 米国任天堂、NESに関しテンゲン社との契約を破棄し同社とアタリゲームズ社に対し訴訟
7 米国、ラスベガスで冬季「CES」開催（～10日）
9 米国ネブラスカ州オマハの警察、TVポーカーの使用中止
★ 米国AAMA、FBIの麻薬撲滅運動に協力しTV機画面に警告メッセージ挿入
16 英国、ロンドンで「ATEI」開催（～19日）。米国SNK、シカゴで新作展（～17日）＝「怒・III」披露
★ 米国アラクニッド社、ダーツ機で米国バレー社を訴える
25 西独、フランクフルトで「IMA89」開催（～28日）
30 米国、家庭用のアタリコープ、米国任天堂に反独占訴訟

2月

2 米国任天堂、アタリゲームズ／テンゲン両社への訴訟に特許侵害を追加提訴
11 英国、ロンドンで初の「ピンボール89」開催（～12日）
14 米国アタリゲームズ／テンゲン両社、任天堂に特許侵害と業務妨害で追提訴
22 米国、ラスベガスで「IGBE」開催（～23日）
23 米国、リノで「ACME89」開催（～25日）

3月

1 米国タイムアウト社、オハイオ州にSC遊園「オンザコート」オープン
2 イタリア、リミニで「ENADAプリマベーラ」開催（～5日）
3 米国アタリゲームズ／テンゲン両社と任天堂に、NESソフト小売店への訴訟を禁止する裁判所命令。アメリカンテクノス社、NES用「ダブルドラゴンII」で米国TW社を訴え
18 米国、ユニバーサルスタジオで「アースクエイク－ザ・ビッグワン」オープン
23 米国、キングスドミニオンで世界初の「フライト・トレーナー」完成
28 韓国、ソウル地検がフィルコ社を略式起訴＝韓国初のコピーヤー刑事処分

4月

1 米国サン電子、新社長に本間祥訓氏
★ 旭精工の米国子会社「アサヒセイコーUSA」発足
7 米国任天堂、家庭用「テトリス」の世界的独占権獲得を発表
9 米国アタリゲームズ社、第16回DB会合開催（～12日）
15 イタリア、ミラノで「ミラノフェア」開催（～23日）
16 米国AMOA「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」開催（～18日）
18 米国テンゲン社、家庭用「テトリス」独占権で任天堂に著作権侵害訴訟
26 米国セガ社、DB会合開催＝「クラックダウン」など発表

風営規制続く業界

国内の動き

5月

9 愛知県協定時総会（名古屋）＝役員4名が新旧交替
10 JAMMA第47回理事会・解散総会・「㈳日本アミューズメントマシン工業協会」設立総会（東京）
12 JAMMA、通産省に社団法人設立認可申請（6月1日付で設立許可、同13日登記完了し正式発足）
16 AOU第18回理事会（京都）＝警察指導の社団法人化めぐり賛否両論
17 JOU臨時総会（東京）＝理事長に宇島準一氏、副理事長に松本昭夫氏
19 広島県協第4回通常総会（広島）
22 大阪レジャー機器㈿第10回定時総会（白浜）。群馬県協第6期通常総会（伊賀保）
23 岐阜県協第5回定時総会（岐阜）＝新会長に真鍋巧氏。島根県協第4回通常総会（松江）
29 セガ社展（東京）＝「スーパーモナコGP」発表

6月

★ セガ社、「メガドライブ」の米国版「ジェネシス」発表＝米国で9月発売へ
15 「89東京おもちゃショー」開催（東京）。CSG夏の新作展（～16日東京、19日大阪、22日名古屋）。山形県協平成元年度通常総会（山形）
16 JAMMA第1回理事会・「社団法人設立祝賀パーティー」開催（東京）。滋賀県協第4回通常総会（大津）。
21 全国初の「静岡県カラオケオペレーター協会」設立＝理事長に曽我栄蔵氏
27 埼玉娯事㈿平成元年度通常総会（群馬・伊賀保）。栃木県協第5回通常総会（宇都宮）
宮城県協第5回通常総会（仙台）

7月

1 「大阪89アミューズメントマシンショー」開催（大阪、～2日）＝2日目一般入場、ゲーム大会開催
6 日本遊園地協会第10回通常総会（山口）＝理事長に高橋義規氏。香川県協第5回通常総会（高松）
8 「海と島の博覧会」開催（広島、～10月29日）＝遊園地部分に明昌、泉陽、阪和興業、安全索道、広島協が参加
15 「世界デザイン博」開幕（名古屋、～11月26日）＝泉陽が遊園施設運営
29 「世界おもちゃ博」開幕（鳥取、～8月20日）＝岡本製作所が遊園地部分運営。「グリーンフェアせんだい」開幕（仙台、～10月16日）＝ツノダを通じトーゴ、阪和興業など計八社が遊園地部分に参加
★ 警察庁「平成元年度版警察白書」公表＝遊技機賭博が跡を絶たないと指摘

8月

3 展示会「ロボット科学館」開催（東京、～14日）＝タイトーやニューテクノロジー財団のAMロボットなど展示
10 「電気用品取締法説明会」開催（東京）

9月

5 ナムコ／マツダ共同開発「ユーノスロードスター・ドライビングシミュレーター」披露（東京）
8 千葉県協第5回通常総会（千葉）＝新会長に山田茂雄氏。本紙主催「米国AMOA視察団」出発（～15日帰国）。
9 CSG秋の新作展（東京、大阪など5都市）
16 兵庫県協の呼びかけで「フェスピック神戸大会」選手宿舎にTVゲーム機を無償設置
22 ジャレコ「ビッグラン」試乗会（東京）
26 JAMMA第2回理事会（東京）＝AOU法人化で議論
AOU第19回理事会（東京）＝警察関係の社団法人化議決

10月

3 JAMMA／AAMA合同国際会議（東京）＝国際市場安定化を協議
4 「第27回AMショー」開催（東京・平和島、～5日）。シグマ単独展（東京、～5日）
6 フェイス創立10周年記念パーティー（東京）
12 大分県協第6回通常総会（大分）
13 韓国のOP協連合会、JAMMAにコピー排除で情報提供など協力要請文書
14 トーゴ創業55周年記念で「浅草花やしき」新改装竣工披露宴とスピーゲルIAAPA会長による記念講演会開催
16 岡山県青少年条例一部改正で、全国初のカラオケボックスへの深夜入場規制施行＝続いて奈良県が行政解釈を通達（31日）、京都府が同条例一部改正（12月1日施行）など相次ぐ
19 岐阜県協文書総会＝理事会でのAOU脱退決定を逆転し留まることに。23 新潟県協第10回通常総会（新潟）
24 「東北・北海道合同ブロック会議」開催（仙台）
30 アタリジャパン、カラー液晶ゲーム「リンクス」の国内発売を発表

11月

14 NSA第15回理事会・第3回研修会（東京）。コナミ新作展（大阪、15日東京）＝「グラディウスIII」披露
15 「AOU東日本研究会」開催（千葉）
17 JAMMA、韓国コピー対策に関するセミナー開催（東京）
21 任天堂「ファミコン」「ゲームボーイ」のソフト新作展（東京・平和島、～22日、初心会主催）
27 JAMMA第3回理事会（東京）＝「AV麻雀」問題とAOUエキスポ問題の対応検討
28 AOU第4期通常総会（岡山）＝法人化した場合の解散を事前決議

海外

5月

1 米国ディズニーワールドに「MGMスタジオ」オープン
11 米国のカプコンとデータイースト合同DB会合開催(～12日)
17 米国AAMA、新会長にギル・ポーラック氏就任
25 米国任天堂、NES用「テトリス」でアタリゲームズ／テンゲン両社を逆提訴。ベルギーでユーロマット年次総会開催
26 米国、シカゴ郊外で電子ダーツ第4回世界大会開催（～29日）
27 米国バレー社、ラスベガスで「VNEA」開催（～6月4日）

6月

2 アメリカンテクノス社とTW社、NESソフトの許諾をめぐる紛争和解
3 米国、シカゴで夏季「CES」開催（～6日）
★ 米国AMOA、専務にジョン・シュマッチャー氏就任
★ 北アイルランド、AWP機緩和しTVポーカー禁止
21 米国連邦地裁、テンゲン社にNES用「テトリス」の予備的差止め命令

7月

12 韓国、ソウルに「ロッテワールド」オープン
18 タイトーアメリカ社、レッドバロンに控訴審で逆転勝訴＝並行輸入基板の営業使用は著作権侵害

8月

4 米国セガ社DB会合開催＝「ESWAT」など披露
15 米国AAMA、並行輸入基板問題に関する公開状を発表
16 オーストラリア、ブリスベーンで「豪州ショー」開催（～17日）
19 韓国、ソウル市警、著作権法違反でコボン社社長らを逮捕

9月

5 米国レッドバロン社の並行輸入基板めぐる再審請求却下
11 米国、ラスベガスで「AMOAエキスポ89」開催（～13日）
★ 米国ベラム社と英国デイスレジャー社が姉妹会社になったと発表
13 米国AMOA、新会長にジャック・カーナー氏就任
29 米国、シカゴ郊外で「ピンボール・エキスポ89」開催（～30日）

10月

1 米国モンタナ州「ギャンブル法」施行＝クレーン機禁止
★ 米国AAMA、並行輸入基板使用業者に法的手続きをとると警告
10 スイスのチューリッヒで「アウトマテンシャウ」開催（～12日）
12 イタリア、ローマで「ENADA」開催（～15日）
18 英国、ロンドンで「ロンドン・プレビュー90」開催（～19日）
26 イタリア、レミニで初の「パークショー」開催（～28日）

11月

13 サンフランシスコ連邦地裁が家庭用「テトリス」の独占権に関し、米国任天堂に権利があるとするサマリー・ジャッジメント（略式判決）
15 米国、アトランタで第71回「IAAPA」開催（～18日）
29 米国任天堂、アタリゲームズ社らに対する訴訟に、セキュリティチップのプログラム著作権侵害を追加

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.30
2	–	キャリバー 50（セタ／ビスコ） Caliber Fifty (Seta／Visco)	7.63
3	6	実力!!プロ野球（ジャレコ） Bases Loaded (Jaleco)	7.43
4	2	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	7.37
5	–	ミッドナイト・レジスタンス（データイースト） Midnight Resistance (Data East)	7.14
6	5	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters' (Sega)	7.06
7	8	ワールドスタジアム '89（ナムコ） World Stadium '89 (Namco)	6.95
8	7	WWFスーパースターズ（テクノス） WWF Super Stars (Technos)	6.92
9	10	カプコンベースボール（カプコン） Capcom Baseball (Capcom)	6.78
10	9	バーニングフォース（ナムコ） Burning Force (Namco)	6.72
11	3	クォース（コナミ） Quarth [Black Hole] (Konami)	6.71
12	4	パズニック（アニメーション20／タイトー） Paznic (Animation 20/Taito)	6.69
13	–	ポンピングワールド（ミッチェル） Pang [Ponping World] (Mitchell)	6.67
14	11	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System/Namco)	6.63
15	–	ネクストスペース（SNK／PIC） Next Space (SNK/PIC)	6.38
16	15	チャンピオンレスラー（タイトー） Champion Wrestler (Taito)	6.08
17	12	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	5.84
18	17	ヴォルフィード（タイトー） Volfied (Taito)	5.83
19	13	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	5.75
20	24	クライムファイターズ（タイトー） Crime Fighters (Konami)	5.71
21	–	メガブラスト（タイトー） Mega Blast (Taito)	5.70
22	18	DJボーイ（金子製作所／セガ社） DJ Boy (Kaneko／Sega)	5.63
23	16	エリア88（カプコン） U.N.Squadron [Area 88] (Capcom)	5.55
24	19	ゼロウィング（東亜プラン／ナムコ） Zero Wing (Toa Plan/Namco)	5.25
25	22	エックス・マルチプライ（アイレム） X Multiply (Irem)	5.18

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.33
2	2	S.C.I.（タイトー） S.C.I. (Taito)	8.31
3	3	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	8.27
4	4	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.95
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.73
6	7	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.31
7	8	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	7.29
8	10	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.28
9	6	ダライアス II（タイトー） Sagaia [Darius II] (Taito)	7.22
10	9	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.93
11	14	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.82
12	12	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.58
13	13	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.44
14	15	ナイトストライカー（タイトー） Night Striker (Taito)	6.21
15	–	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.00

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	麻雀夏物語（ビデオシステム） Mahjong Summer Story* (Video System)	5.83
2	–	麻雀用語の基礎体力（ホームデータ） Mahjong Term* (Home Data)	5.81
3	1	ギャルの開花（日本物産） Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	5.71
4	3	ギャルの告白（日本物産） Talk with Gals* (Nichibutsu)	5.25
5	4	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.15

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	7.00
2	1	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.40
3	–	ビッグハウス（ゴットリーブ／プリミア） Big House (Gottlieb/Premier)	6.33
4	3	ブラックナイト2000（ウィリアムズ） Black Knight 2000 (Williams)	6.00
5	5	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.93
2	サイバーボール 2072（アタリゲームズ）	8.68
3	スタンランナー（アタリゲームズ）	8.54
4	オフロード（レーランド）	8.45
5	クライムファイターズ（コナミ）	8.40
6	オールアメリカン・フットボール（レーランド）	8.17
7	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.92
8	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.74
9	スーパーモナコGP（セガ社）	7.73
10	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.70
11	チェイスH.Q.（タイトー）	7.68
12	ターボアウトラン（セガ社）	7.59
13	サイバーボール（アタリゲームズ）	7.47
14	ストリートスマート（SNK）	7.44
15	アウトラン（セガ社）	7.32
16	ナーク（ウィリアムズ）	7.28
17	パワードリフト（セガ社）	7.25
18	スライスパイ〔シークレット・エージェント〕（データイースト）	7.16
19	メカナイズド・アタック（SNK）	7.16
20	スーパーハングオン（セガ社）	7.01
21	720°〔スケートボード〕（アタリゲームズ）	6.85
22	アフターバーナー（セガ社）	6.84
23	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	6.84
24	オペレーションウルフ（タイトー）	6.81
25	ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター）	6.74

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	9.17
2	ビッグラン（ジャレコ）	8.50
3	ランボー III（タイトー／ロムスター）	8.17
4	ミッドナイト・レジスタンス（データイースト）	7.18
5	スーパーマスターズ（セガ社）	7.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	WWFスーパースター（テクノス）	8.79
2	VS. クライムファイターズ（コナミ）	8.71
3	ESWAT（セガ社）	8.52
4	キャリバー 50（セタ／ロムスター）	8.50
5	ゴールデンアックス（セガ社）	8.37
6	UNスクワドロン〔エリア88〕（カプコン）	8.37
7	クライムシティ（タイトー）	8.19
8	ウィロー（カプコン）	8.03
9	チャンピオン・ボウリング（セタ／ロムスター）	7.86
10	アーチライバルズ（バリー・ミッドウェー）	7.54
11	ストライダー〔ストライダー飛竜〕（カプコン）	7.34
12	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	7.23
13	ギャングウォーズ（SNK）	7.20
14	カベール（TAD／ファブテック）	7.00
15	ダイナマイトデューク（セイブ／ファブテック）	6.95
16	テトリス（アタリゲームズ）	6.90
17	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.86
18	シノビ〔忍〕（セガ社）	6.82
19	チャンピオンシップ・スプリント（アタリゲームズ）	6.81
20	スーパーバレーボール（ホームデータ／データイースト）	6.64

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	エルバイラ（バリー・ミッドウェー）	9.00
2	ポリス・フォース（ウィリアムズ）	8.85
3	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.75
4	マンデーナイト・フットボール（データイースト）	8.37
5	ボーンバスターズ（ゴットリーブ／プリミア）	8.05
6	サイクロン（ウィリアムズ）	7.97
7	タクシー（ウィリアムズ）	7.69

©1989 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

データイースト・ピンボール第6弾
MONDAYNIGHT FOOTBALL
マンデーナイト フットボール

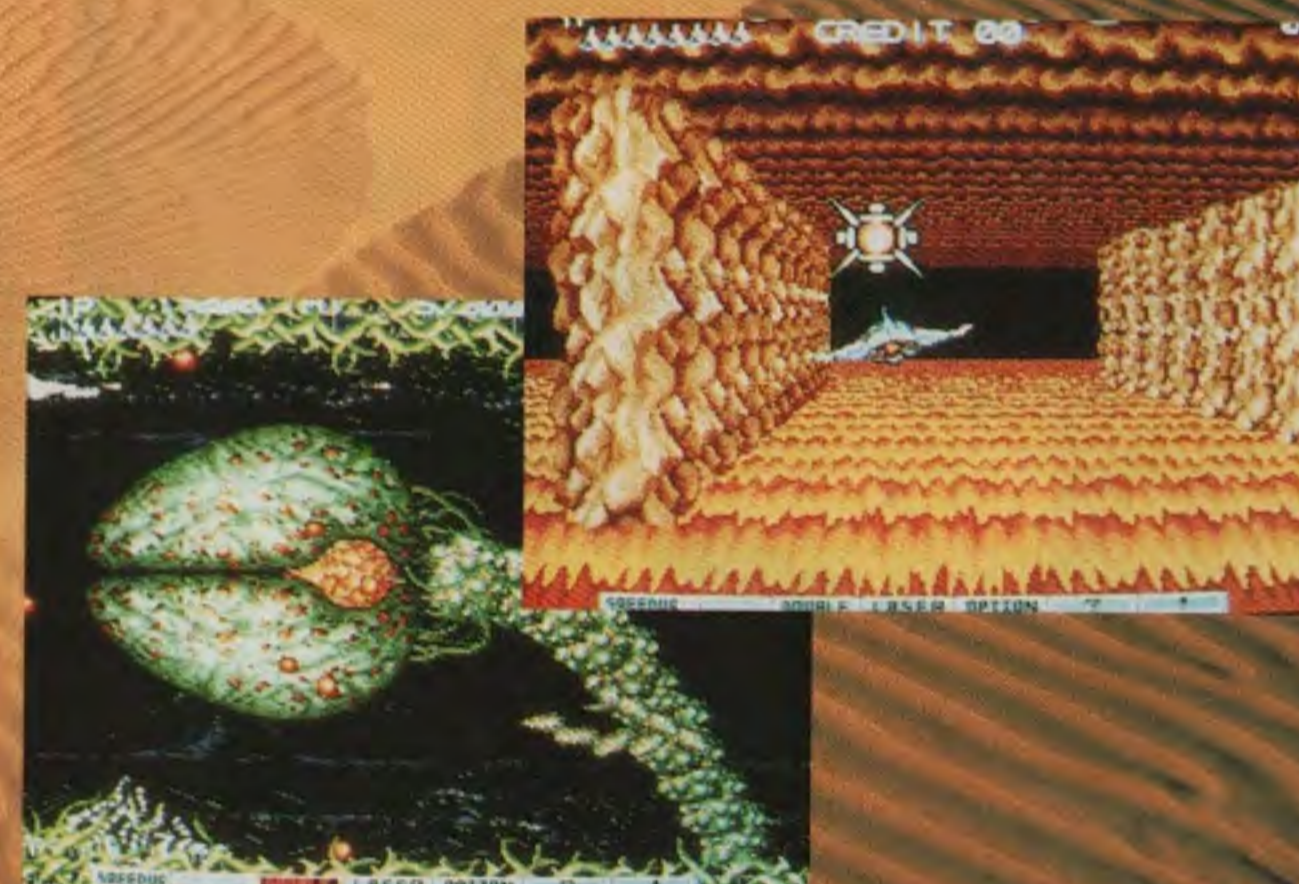
©1989 DATA EAST CORP.

DECO データイースト株式会社
本　社：〒167 東京都杉並区上荻2－31－12 ☎(03) 392－4151
サービスセンター：〒260 千葉市新港219－6 ☎(0472)47－5725
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2－14－22 兼吉ビル ☎(06) 448－8601
福岡営業所：〒812 福岡市博多区博多駅東3－13－21藤嶋ビル ☎(092)474－0120
DATA EAST USA, INC.：1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.

KONAMI

力ありし者たちの神話。

「グラディウス」完成を極める。

数々の伝説を創り上げてきた"グラディウスシリーズ"
今、その最新作「グラディウスIII」がその姿を現わす。
グラフィックとサウンドは、よりアートに近づき、
ゲームシステムは洗練の極みに入る。
ついに、神話の領域に足を踏み込んだ「グラディウスIII」
ゲームと呼ぶには、あまりに美しすぎる。

© KONAMI 1989

GRADIUS III ™

伝説から神話へ

コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03 (264)5678 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06 (334)0335 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo Amended It's Patent Lawsuit With Security Copyright

U.S. District Court in San Francisco, Judge Fern Smith, on November 29, allowed Nintendo of America Inc., Redmond, WA, to file additional copyright and patent infringement claims against Atari Games Inc., and its subsidiary, Tengen Inc., both of Milpitas, CA. Nintendo's amended complaint alleges that Atari Games fraudulently and unlawfully obtained a copyrighted Nintendo computer program from the U.S. Copyright Office and used it in the manufacture of cartridges compatible for play on Nintendo Entertainment System (NES).

The computer program is incorporated in special microprocessors which form part of a "security system" contained in all NES hardware (console) and software (game cartridge). The security system prevent unauthorized and counterfeit software from being played on NES. Atari Games filed antitrust suit against Nintendo of America and Nintendo Co., Ltd., Kyoto, alleging video game monopoly, on December 12, 1988. Nintendo of America filed a lawsuit against Atari Games and Tengen for breach of the license agreement as NES "Third Party" and others, on January 5, 1989. Nintendo amended its complaint of January 5, and charged Atari Games and Tengen of infringement of its security system patent – U.S. Patent No.4,799,635 on February 2, 1989.

According to Howard Lincoln, senior vice president of Nintendo of America, Nintendo deposited its security system computer program with the U.S. Copyright Office in December 1986. "This deposit was made to obtain a copyright registration in the program. Regulations of the Office prohibit third parties from obtaining copies of a registrant's computer program except under certain narrow circumstances and with stringent limitations on its use – and certainly not for illegal commercial use." Lincoln explained.

The amended complaint alleges that Atari Games had unsuccessfully attempted for over two years to reverse engineer or "bust" Nintendo's security system. The reverse engineering process requires the deciphering of Nintendo's copyrighted computer program from the security system microprocessors. The suit alleges that after Atari Games failed in this effort, the company obtained a copy of Nintendo's security system computer program from the U.S. Copyright Office by falsely representing that it was engaged in copyright litigation with Nintendo involving the program. After Atari Games used the computer program to bust Nintendo's security system, it began manufacturing compatible cartridges for play on the NES.

The suit claims that also attempted to cover up its unlawful use of Nintendo's computer program. Nintendo said that it learned of Atari Games' illegal actions during pre-trial discovery proceedings in a lawsuit brought against Atari Games for infringement of Nintendo's security system patent. "Atari Games got its hands on our computer program by lying to the U.S. Copyright Office. It then used this program to copy our security system microprocessors. This is not reverse engineering, but cheating," Lincoln said.

Lincoln said Nintendo's amended complaint also charges Atari Games with willful infringement of a second security system patent which was recently issued by the U.S. Patent Office (U.S. Patent No.4,865,321). Nintendo also said that it will seek injunctive relief prevent Atari Games, or anyone acting in concert with it, from manufacturing or selling cartridges for play on the NES.

Denis Wood, senior vice president of Atari Games, announced the statement that Nintendo's expansion of its complaint is a legal tactic designed to further obscure the real issue between Nintendo and Atari Games – whether the lock-out system incorporated into NES, which Nintendo admits is designed to preclude competition, constitutes a violation of the U.S. antitrust laws.

According to Wood, Atari Games and other law-abiding companies routinely evaluate copyrights and patents in course of developing new products in order to ensure that their new products do not infringe the intellectual property rights of any entity.

"In the process of developing its NES-compatible cartridges, Atari Games learned that a copy of the computer code for the Nintendo lock-out system was on file in the U.S. Copyright Office, and thus was publicly available. Now that a non-infringing competitive product exists on the marketplace, Nintendo – apparently embarrassed that it made its computer code public – is scrambling to cover up its own ineptness. The fact that Nintendo has waited for a almost a year to allege these claim, which is typical of the delay tactics Nintendo has employed in every aspect of this action," Wood said.

News about "Tetris" suit will be reported in the next issue.

Season's Greetings

"AVA '89" Awards Videos "Tetris", "Eunos Roadster"

On November 14, "Audio Visual Age (AVA) '89" was held at Tepia Hall, Aoyama, and excellent audio visual works in both Japan and abroad were commended. The commended works included coin-op and consumer video games, bringing honor to the respective producers.

The commendation covers six categories – video software, computer graphics, high-definition television, exhibition image, compact disc image, and video game. The video game category was added for the first time, and the winning works were Nintendo's "Tetris" for "Game Boy". Technos Japan's "Renegade" and Nintendo's "Super Mario Bros. 3" for "Family Computer" were selected as fine works of merit.

In the exhibition image category, Namco's "Eunos Roadster" was selected as a fine work of merit. As reported in *Game Machine No. 365*, it is a coin-op (or card-op) video jointly developed by Namco and Mazda Motor. It was evaluated that when it is played while viewing 3D computer graphics, players feel as if driving the actual sport car "Eunos Roadster". This vide game can be played at about 100 shops of Eunos Japan, one of Mazda's subsidiaries.

"AVA" has been held every year since 1986 by the "International Visual Soft Promotion Conference" organized by the Ministry of International Trade and Industry (MITI) and related group. In 1986 and 1987, an exhibition was held. Since 1988, however, the "Interforum" has been held, without holding an exhibition.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
©1989 Amusement Press, Inc.

ASAHI
AMUSEMENT MACHINE

MODERN PRODUCTS FOR FAMILY FANTASY

イギリスのミニ遊園地を日本で作りませんか？機種もいろいろそろっています。

当社では資料をとりそろえて、ご相談をお待ちしております。

MADE IN ENGLAND
MODERN PRODUCTS (Lindsey) LTD.,

販売・施工・サービス
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

ムーン・キャッスル

MoonCastle™
ムーン・キャッスル

お城の宝物、あなたにあげる!

お子さまからヤング、おとなの方まで楽しく遊べる、
夢いっぱいの「ムーン・キャッスル」です。

●同時に8人がゲームを楽しめる大型サイズのクレーン・ボックスです。
●装飾電球を250個使用。メリーゴーランドのように華やかな空間を創ります。
●景品を乗せたテーブルが回転するので、どのポジションからでも景品を狙えます。

遊び方
1. 前後ボタンを押して下さい。クレーンが狙った景品の場所まで移動します。
2. キャッチボタンを押して下さい。クレーンが下がり、景品をキャッチします。
　そして、自動的にポケットまで移動します。

横幅:2560mm　高さ:2340mm　奥行:2560mm　消費電力:1.3kW/AC100V　〒91-41133

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

エメラルドホール

EMERALD HALL
エメラルドホール

気分は、ラスベガスのギャンブラー!

●8人(4人)が同時にプレイできる大型マスの本格派ルーレット・ゲームです。
●オート・メカ方式のルーレットと高解像度の大型モニター(28インチ)によって構成。
●天井部には華やかなイルミネーションを採り入れ、豪華な雰囲気を演出しています。
●ヤングからアダルトまで、幅広く楽しんでもらえます。

遊び方
1. メダルを投入して下さい。CREDITに入ります。
2. ボールコントローラーで投票したい所に☞を移動させます。
3. BETボタンで投票して下さい。
☆ポケットにボールが入ると、大量メダル獲得のチャンス!!

天井部
横幅:3250mm　高さ:2300mm　奥行:2400mm(8人用)
横幅:1800mm　高さ:2300mm　奥行:1800mm(4人用)

下キャビネ部
1400×3000mm(8人用)
1400×1750mm(4人用)　〒95-3399(2機種とも共通)

バイオレンスファイト

オレに賭けてみねえか!!

バイオレンスファイト

●対戦者は4人の中から選択し、1対1で戦います。
●2Pダブルコンパネ使用。途中参加可能。ゲームモードは2人で対戦するVSモード、1人用の対コンピュータモードがあります。

エルバイラ

ピンボールならまかせて!
噂のバーリー社「エルバイラ」
モンスター達も
超豪華競演!?
〒91-30193

ピンボールはこれでキマリ!

ボーンバスターズ

骨身にしみるおもしろさ!
米国プレミア社の「ボーンバスターズ」
いよいよ日本に登場!　〒91-33083

株式会社タイトー　本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　TEL:(03)222-4888(大代表)

©TAITO CORP. 1989